

MART/2000

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL 3

CD'li

www.level.com.tr • 200003 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 (KDV DAHİL)



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000



The Sims
Ultima Ascension
Urban Chaos
Final Fantasy VIII
Atlantis 2

Planescape Torment
Final Fantasy 8
Tomb Raider 4
Byzantine
Dracula
Gran Turismo 2

24 Sayfa TAM ÇÖZÜM

İLK BAKIŞ Offroad, Incoming Forces, Gunship 3000
PLAYSTATION Medal of Honor, Street Fighter EX Plus 2, Fighting Force 2
DONANIM ELSA Erazor X2, WinFast GeForce 256-DDR, Apple iBook, Sony G200

Bu sayfayı sen göreceksin!!!

Editör'den

Acabâ? geçen ay dergiyi tamamlayıp matbaaya gönderdikten sonra, bütün Level ekibinin kafasındaki bütün soruların ortak cümlesiydi: "Acaba derginin yeni formatını beğenecekler mi?", "Acaba onlar da en az bizim kadar heyecanlılar mı?", "Acaba harcadığımız onca emeğe değecek mi?" ve "Bir haftadır dergide yatıp kalkıyoruz. Eve gidip bir duş alıp, bir şeyler yiyip yatsam mı, yoksa önce birkaç el Delta mı atsak?"...

Aradan bir hafta geçti. Şubat sayısının bayağı çıktıktan sonra ilk tepkiler mail yoluyla gelmeye başlamıştı bile. "Baba, ne yapmışsınız siz???", "Pes doğrusu", "Bu sefer kendinizi aşınız" ve benzeri başlıklı maillerden çıkardığımız sonuç şu oldu: Level'in yeni çehresi, bu sefer bizim bile en vahşi hayallerimizi aşacak derecede beğeniliyordu. Siz mutluydunuz, biz mutluyduk, artık huzur içinde uyuyabiliydik (artık nasıl anlaşırsınız :))

Ne diyeceğimi bilmiyorum, hepiniz sağolun. Level, şu an Türkiye'nin en fazla satan ve en başarılı bilgisayar oyunları dergisi ise, bunda hepinizin payı var. Herşeyi doğru yaptığımızı zannettiğimiz anlarda gönderdiğiniz "tepkiler", işlerimizin yoğunluğu altında ezilip hayata küstüğümüz, kelimenin tam anlamıyla "saldığımız" zamanlarda gösterdiğiniz yakın ilgi Level'in bugünlere gelmesinin en büyük sebeplerindendir. Tabii Level ekibi olarak bizim özverili çalışmamızın da ulak ta olsa payı yok değil. Ve kaçınılmaz sonuç: Level Şubat 2000 sayısı sadece 15 günde, bir önceki sayının bir aylık tirajına ulaştı.

Bu mutlu haberi sizlerle paylaştıktan sonra, gelelim bu ayki sayımıza. Gerçek anlamda "uykusuzluğun" anlamını öğrendik Mart sayısının hazırlık aşamasında. Kolay değil tabii, son zamanlarda piyasaya çıkmış en iyi iki FRP'yi her yönüyle inceleyip, bulabileceğiniz en detaylı tam çözümleri hazırlamak. Tabii bunun yanında Dracula, Gran Turismo 2, Tomb Raider 4 ve Byzantine'i de unutmayalım. Sonuç: Tam 24 sayfa, dolu dolu bir Strateji Üstası.

Bu arada, piyasada dehşet bir kaliteli adventure oyunları bolluğu yaşıyor. Türün sevenleri için (bunlardan biri de ben oluyorum) inanılmaz bir güzellik olan bu olay, beni sevindirdiği kadar, düşündürüyor da. Biz son iki yıldır "adventureee" diye inim inim inerken oyun yapımcılar nerelerdediydi acaba? Sanki, bütün yapımcılar aralarında anlaşıp "var mısınız bir-iki sene adventure yazmayalım, ortak tam kurduğumuz anda da öyle bir bombardımana tutalım ki insanları, aç kurt sürüsü gibi saldırınsınlar oyunlarımızı, biz de zengin olalım" gibi bir plan mı kuruyorlar acaba? Belki 48 saatlik uyumadığım için saçmaladığımı düşüneceksiniz, ama bilgisayar dünyasında bu tür dalaverelerin olduğu da örneklerle sabittir. Hımm, üzerine gitmeye değer bir konu.

Az daha unutuluyordum. Bu aydan itibaren konsol kullanıcılarına yönelik yeni bir köşemiz var: Console Master. Playstation gurumuz Emin'in hazırladığı bu sayfalarda, yeni konsollar hakkında bilgiler, Playstation için gerekli ama herkesin bilmediği donanımlar, hiçbir yerde bulamayacağınız yeni oyun haberleri olacak. Console Master'in galası 80. sayfada, siz istediğiniz zaman başlıyor. Giriş serbesttir.

Şu an saat sabahın sekizini gösteriyor. Ufak il bir yanlışlık sonucu Şubat ayı içinde bulunduğumuzu ve Şubat'ın normal aylardan daha kısa olduğunu unuttuğumuz için, iki ayağımız yine bir pabuca girdi. Tabii her ay olmasına alıştığımız, donanım testlerini yaptığımız sistemin harddiskinin gözlerimizin önünde çarır yanması, Cem'in kadınlar hakkındaki abp tutmalarıyla kafamızı şışırması, acil bir iş için gönderdiğimiz iki semt öteye gönderdiğimiz kuryelerin nedense Malezya üzerinden güzergah çizmesi ve Maddog'un ürkütücü varlığı gibi felaketlere kanımızın son damlasına kadar direnerek, Mart sayısını da bitirmiş bulunuyoruz. Derginin başkaya girmesine saabier kala, yazmam gereken son yızı olan Editör'den köşesine son noktayı koyuyorum, ve izninizle şuracığa kıvrılıp uyuyorum...



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünzel batuh@level.com.tr

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@level.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ututürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesagır ddis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü

Pazarlama Bölümü

Reklam Koordinatörü

Reklam Müdürü

Reklam Servisi

Reklam Trafikeri

Reklam Servisi Faks:

Abone Servisi

Dağıtım Müdürü

Dağıtım Departmanı

Abone Servisi Faks:

Abone E-Mail:

Üretim Koordinatörü

Güler Okumuş

Özlem Çenker, Ayten Çar

Gönel Morgul

Murat Yıldırım

Sevil Santaş, Yeliz Koyun

Nerhan Bağcı

Aynur Kına

(212) 297-1733

Nur İsegi, Ayfer Karasöğüt

Ayten Akgüne, Ebru Çirak

Nebi Danacı

Mahmet Çil, Cem Çenker

(212) 238-7343

abone@chip.com.tr

Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür

Genel Müdür Yardımcısı

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Adına Sahibi

Renk Ayırımı - Film Çıkış

Baskı

Dağıtım

VOGEL Yayıncılık

Hermann W. Paul

Beste Özderdem

Gökhan Sungurtekin

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

BIRYAY A.Ş.

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Müşteri Temsilcisi

Ankara Büro

Dilek Örgen

Serra Yurtman

Menekşe Sokak 26/4

Yüksek Ayranç ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 460-5958

E-Mail: vogel@chip.com.tr

Geri döndürülemeyen her anın kıymetini bilin...

Singur

Playstation 2: Festival Zamanı



Herkes gözlerini Mayıs'da Los Angeles'da yapılacak olan büyük E3 festivaline çevirmişken Japonya'da PlayStation2 için düzenlenen dev organizasyonu ortamda yeni bir rüzgar esmesini sağladı. PlayStation2 festivali kapsamında bu yeni sistem için geliştirilen ilk oyunlar tanıtıldı. PlayStation2'nin çok merak edilen özellikleri anlatıldı, gözler kamaştırdı. Ancak görünürde olup bitenlerin altındaki gerçeği yalnızca dikkatli bakan gözler farketti.

Tanıtımı yapılan oyunlardan biri olan Dark Cloud'un tanıtım demoları şimdiye dek çok da üstünde durulmayan bu oyunun ciddi bir bomba patatabilecek kapasitede olduğunu gösterdi. PlayStation sahipleri kendilerini hazırlasınlar, dipten ve derinden ilerleyen

Dark Cloud zengin içeriğiyle sizi bir miktar sarsabilir. Bunun dışında Onimusha ve Kessen tanıtımları gösterdi ki PlayStation2'yle birlikte oynanıştaki grafiklerle videolar arasındaki büyük fark kapanıyor. Bu şimdiye kadar konsol oyunlarının en rahatsız edici yanlarından biriydi ama yavaş yavaş gende kalacağını ilk işaretleri verilmiş oldu.

Yeni Oyunlar

Festivalin esas ağır topları ise tahmin edebileceğiniz gibi Tekken ve Gran Turismo serilerinin son oyunlarının tanıtımlarıydı. PlayStation tarihinin en iyi dövüş oyunu Tekken'in yeni versiyonu Tekken Tag Tournament her karesiyle göz dolduran bir oyun. Oyunun demosunda oynayabileceğiniz 6 karakter bulunuyor,

bunların tümü de Tekken 3'den tanıdığınız tipler. Ancak oyunun kendisinde 34 ayrı karakter arasından seçim yapabileceksiniz. Tag Tournament'ta her bir oyuncu beğendiği iki karakteri seçiyor ve oyun sırasında istediği zaman birini alıp diğerini çıkarma hakkına sahip. Amaç tabii ki daha önce de olduğu gibi dövüşten galip çıkmak ama bu kez stratejilerinizi belirlerken göz önüne almanız gereken şeylerde ufak değişiklikler var. Şöyle ki; eskisinden farklı olarak oyuncular karakterlerinin güçlü ve zayıf yanları arasında denge kurmaya çalışırken daha esnek davranabilecekler. Oynanış eskisinden çok farklı değil, rakibinizin saldırılarından korunmaya ve en kısa zamanda en fazla hasarı vermeye çalışırken doğru anda doğru tuş kombinasyonlarını kullanmaktan çok daha fazlasıyla karşılaşmayacaksınız. Eğer yeterince hızlı ve doğru davranırsanız rakibinizin işini kısa sürede bitimenez işten bile değil. Ama başta da söylediğimiz gibi iki karakterle oynayacağınız ve istediğiniz zaman oyuncu değiştirebileceğiniz için dövüşler daha uzun sürecek ve daha stratejik davranmanız gerekecek. Bunun dışında beklediğiniz üzere grafikleri, geri planları, mekanlarıyla da yenilenmiş bir Tekken bekliyor sizi.

Gran Turismo 2000

Değinilmesi gereken diğer önemli oynasa Gran Turismo

2000. Sadece PlayStation'ın değil, tüm zamanların da en iyi yarış oyunlarından biri olarak anılan Gran Turismo serisi bir kez de PlayStation2'de gücünü kanıtlamaya hazırlanıyor. Yapımcıların söylediğine göre tıpkı GT2'nin ilk oyunun devamı niteliğinde olması gibi GT 2000 de GT2'den oldukça farklı özelliklere sahip, yepyeni bir oyun olacak. Belki bu oynanış ve içerik bakımından yüzde yüz doğru bir tanımlama değil ama görünüş olarak GT 2000'in öncülünden çok daha üstün bir oyun olduğu kesin. Bu oyun hakkında söylenebilecek hiç kuşkusuz çok şey var ama tümünün özeti şu: Bu oyun çok gerçekçi. Sony ve Polyphony'nin oyunun üzerinde çok özenle çalıştığını düşünürsek sonuçta ortaya çıkan şeyin bu kadar göz alıcı ve inandırıcı olması normal belki de. Oyunu edindiğinizde bunu siz de göreceksiniz.

Bunun dışında festival boyunca tanıtılan oyunlar arasında yer alan bir diğer yarış oyunu Ridge Racer V ve klasikleşen bir serinin son versiyonu olan Street Fighter EX3 de büyük ilgi gördü. Bunun sebepleri ve sonuçları üzerinde duracak değiliz. PlayStation oyuncularını zaten bunları doğal karşılayacak kadar iyi tanıyorlar makinalarını ve oyunlarını. PlayStation2 konsol oyunlarının altın çağını başlatmaya hazırlanıyor, en azından bu festivalden çıkan sonuç bu.



#Haberler Serpil'de

1 sp.lik haberler = 3500 karakter

1/2 sp.lik " = 1750 karakter

Kısa haberler (1 sütun) 750 karakter

NOT: Serpil'den her haberin
resmini de bulmasını iste

Hostile Waters

Tanın bilinen ilk real-time strateji oyunlarından Carrier Command'ın yapımcıları oyunlarını bugünü koşullarına uyarlayarak 3D sahnesine taşımayı planlıyor. Hostile Waters'ın konusu 2013 yılında birbirine girmiş bir dünyanın eski güzel günlerine dönmesi için çabalayan bir grup askerin dramatik mücadelesi üzerine kurulu. Carrier Command'den farklı olarak Hostile Waters level tabanlı. Oyunda tüm benzer strateji oyunlarındaki gibi üretim ve araştırma yapıp strateji geliştirmek için bir merkez üs kuruyorsunuz. Üsten uzağa gönderdiğiniz araçlarla aranızda kurulu olan bilgisayar bağlantısı yardımıyla onları yönlendirecek ve yeni komutlar vereceksiniz. İstedіğі-



niz anda ve durumda yönettiğiniz araçlardan herhangi birinin kontrolünü doğrudan elinize alma şansınız var, bu bir kara aracı da olabilir, helikopter de, savaş uçağı da.

Buraya kadar anlatılanlar ilginizi çekmedi mi? Belki oyunun grafik özellikleri cazip gelebilir, sabredip okumaya devam edin.

Fizik modellemelerinin gerçekçi olması için özel bir çaba harcanmış. Gerçi bugüne kadar birçok özel çabanın özel başarısızlıklara dönüşüğünü görmeye alışmış oyuncu kitlesi için bu ne ifade eder bilmiyorum ama söylenen bu.

Oyunda gün ve gece dönüşümleri, birbirinden farklı hava koşulları ve nesnelerin gölgeleri de olacak. Oyunun artı değerleri arasında volümetrik sis, bump mapping, EAX ve A3D 3D ses desteği gibi gayet teknik ve hiç kuşkusuz faydalı özellikler de bulunuyor. Çok yakında oyun baylınziden isteyin, ama yoksa ısrar etmeyin, ne olur ne olmaz.

Bizden Duymuş Olmayın

■ Aranızda bu başlığı okuyup da heyecanlanarak bir kaidi mi biliyorum ama bir çoğunuzun Lara Croft hakkında yeni bir şey duymaktan artık sıkıldığına eminim. Her neyse, sonuç olarak bu sonbaharda vizyona girmesi beklenirken son olarak 2001 yazında biteceği açıklanan Tomb Raider filmine bağlı olarak Tomb Raider: The Movie isimli bir oyun için şimdilik kesinleşmemiş yeni bir projesi var Eidos'un. Projenin detaylarını ya da gerçekten uygulanıp uygulanmayacağını bir sır gibi saklamalarının nedeni gösterdikleri aşırı ısrardan birazcık utanmaları olabilir mi acaba?



Omikron'a Devam

Omikron Exodus ilk oyunun bitiminden, yani göçebe ruhumuzun şehri terk etmesinden tam 100 "cycle" sonra başlıyor. Aradan geçen zaman içinde şehir değişmiş ve yeni bir çehreye kavuşmuştur. Teknolojik olarak çok gelişmiş olan Omikron metropolü, yerçekimini bertaraf eden yeni buluşlarıyla eskisine göre çok daha ileri bir noktadadır artık. Bu yeni şehrin yeni toplumunu en çok ilgilendiren şeyse Techno Religion denen garip bir din olacak. Bu dinin şiarı insan ve makineyi kaynaştırarak bireylerin kendi fiziksel sınırlarını aşmasını sağlamak ve bu yolla ruhu özgürleştirmek (gayet ilginç aslında, nedenden olmasın).

İlk oyundakinden daha gerçekçi ve zengin bir atmosfer sunacak olan Exodus'da yine üç boyutlu mimarinin büyüsunu hissedeceğiz. Yine şehri canlı



gösteren hava araçları, sokaklarda dolaşan insanlar ve NPC'ler,

giriş çıkacağınız, alış-veriş yapacağınız dükkanlar ve daha fazlası olacak. Bu kez aksiyon bölümleri için daha farklı çözümlerle karşılaşacaksınız. Third-person modundayken aynı anda birkaç düşmana karşı savaşabilecek ve birden fazla silah seçeneğine sahip olacaksınız. Oyunda aksiyon ve adventure öğelerinin dengeli olarak yer almasına dikkat ediliyor.

İlk oyun için geliştirilen birçok araç bu oyunun yapımında da kullanılacak ama tümü de eskisine göre daha gelişmiş olacak, buna 3D motoru da dahil. Ne diyelim, The Nomad Souf'u iyi yapan her şeye sahip olmasının yanında onun da ötesine geçecek bir oyuna itirazımız olamaz. Peki David Bowie yine olacak mı? Kim bilir, belki 100 "cycle" öncesinin bir stari olarak şehirde bıraktığı izlerine rastlayabilirsiniz.

■ Mythic Entertainment Dark Age of Camelot adında yeni bir online role-playing oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Albion, Hibernia ve Midgard dünyalarında geçen oyun bu üç kutbun birbirine karşı savaşması üzerine kurulu. Oyunda bir yandan insan rakiplerimize karşı savaşırken bir yandan da yapay zekayla mücadele edeceksiniz. Oyunun 3D motoru daha önce Prince of Persia'da ve Mythic'in Spellbinder: The Nexus Conflict'inde kullanılmıştı. Camelot'un 2001 yılının ilk üç ayı içinde çıkması planlanıyor.

Quantic Dream'den Quark

Quantic Dream adı Omikron: The Nomad Soul'un geliştiricisi olarak pek hoş bir itiba ile hafızalarımıza kazınmış bulunuyordu ki yerini sağlamlaştırarak yeni bir hamle daha yaptı (bir tane daha hamlesi oldu ama o haber ilerleyen sayfalarda çıkacak karşınıza). Bu tuhaf (buradaki anlamı, ilginç, dikkat çekici ama hakikaten de tuhaf) Fransızların çıkarmaya hazırladığı yeni oyunu Quark adında yeni ve yine bir 3D aksiyon-adventure. Oyunun konusu (yine) bir paralel evren hadisesi üzerine kurulu. Bir fantastik bir de bugünün Londra'sına ait iki paralel evren arasında yolculuk yapan genç bir adamdır asıl kahramanımız ve barış dolu, güzel



dünyasına musallat olan bir haine karşı savaşmaktadır. Ama bu savaş onu içinden çıkılması güç bir maceraya sürükler, uzun bir

yolculuğa çıkması gerekecektir. Tabii sizi de peşinden sürükleyerek.

Oyuncular birbirinden farklı özellikler taşıyan iki evren arasında yolculuklar yaparak sırlarla dolu bir düğümü çözmeye çalışacaklar. Bu evrenlerden biri malsalsı karakteristiğiyle diğeri de gerçekçi fakat karanlık atmosferiyle yine Omikron'da olduğu gibi mimari güzellikler sunmaya hazırlanıyor. Ana karakterinizden



başka ona yardım eden bazı hayvanları da yönetebileceksiniz Quark'da. Ayrıca real-time savaşlarınızda onların özel güçlerinden faydalanabileceksiniz. Oyunun senaryosu lineer değil ve alıştığınızdan farklı olarak bütünüyle serbest hareket imkanına sahipsiniz. Grafiklerin neye benzeceğini tahmin etmekse güç değil, ilginç tasarımlar daima yanında iyi grafiklerle gelmiştir (ya da tasarımı ilginç yapan iyi grafiklerdir de diyebiliriz, bence ilki daha doğru ama polemiğe masin diye bu parantezi açma gereği duydum). Kulağa son derece ilginç gelen bu tip özelliklere sahip Quark'ın ne zaman çıkacağı ve ilginizin ne kadarını hak edeceği şimdilik belli değil.

Homeworld: Cataclysm

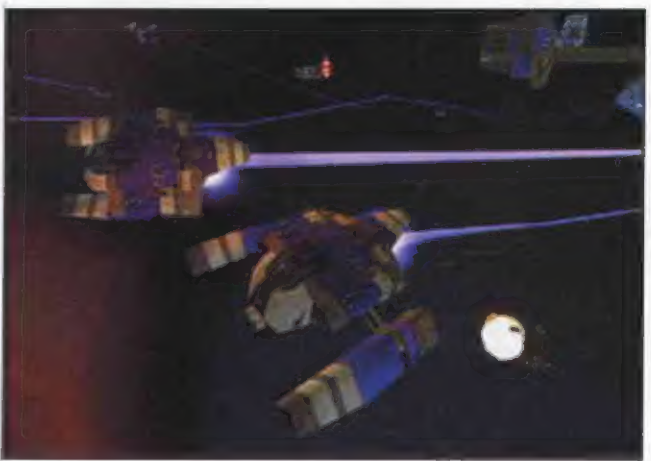
1999'un sonu ve 2000 yılının başı birbirinden iddialı oyunların bir bir ortaya çıkıp aklımızı başımızdan aldığı zamanlardı. Bunlardan biri de buruk hikayesiyle içimizi cızlatan, sağlam grafikleri ve strateji türüne getirdiği yeni yaklaşımıyla da gözlerimizi kamaştıran Homeworld idi. Oyunda kendi gezegeninden sürgün edilmiş olan halkımızı eve geri götürmeye çalışmış ve sonunda da başarmıştı. Ama hikaye burada bitmedi, şimdi Homeworld: Cataclysm aradan geçen 100 yıllık bir zamandan sonra ile Homeworld

evrenine bir kez daha müdahale etme zamanı.

Oyuncular çok sayıda yeni geminin ve kullanabilecekleri yeni teknolojilerin de eşliğinde The Beast adındaki düşmana karşı 18 görevlik bir mücadele yürütecekler. Kayıp tarihinin sırrını çözmeye çalışan bir ırk olarak bu kez de uzayın derinliklerinde tarihinizin izlerini taşıyan ve belki de sırrı çözmek için tek fırsatınız olan bir uzay aracı bulacaksınız. Ancak çalışmalarınız sırasında araç içinde sıkışıp kalmış olan The Beast adlı kötü varlığın yeneden ortaya çıkmasına neden

olacaksınız. Başınıza sarıldığınız bu organik bela Mothership'in bir bölümünü ele geçirecek. Bundan sonrası The Beast ve sizin aranızda, adil ve centilimce bir mücadele olsun.

Cataclysm arayüz, kontroller ve diğer özel-



likler bakımından orijinal Homeworld'ün bir üst modeli olacak. Kontrolünüz altındaki birimler arasında yeni ve daha gelişmiş teknolojik özelliklere sahip olanlar da var. Kullandığınız araçların bazılarını daha büyük birimler oluşturmak için birleştirebileceksiniz. Yapabileceğiniz araştırmalar da artıyor ve hatta doğru-

dan mothership'e ekleyerek gücünüzü artırabileceğiniz yeni birimler geliştirebileceksiniz.

Oyunun 8 rakip oyuncuya kadar destek veren bir multiplayer modu olacak. Burada kendi geliştirdiğiniz uzaylı türlerinizle oyunun kendisinde bulunan ırklara karşı mücadele edebileceksiniz.





Unreal: Dark Sector

Oyun yapımcısı Digital Extremes Unreal Tournament'a bir devam oyunu yapmakta olduklarını açıkladı ve bu sayfalarda Lavel'in haberleri arasında tonla devam oyunu duyurusu okuyan kimseyi şaşırtmadı. Aklınıza takılabilecek olan tek soru bu işi neden Unreal projesinin gerçek sahibi olarak tanıdığımız Epic Games'in değil de Digital Extreme gibi muhtemelen daha önce duymadığınız bir ekibin hazırladığı olabilir. Çünkü aslında Unreal'da da Unreal Tournament'da da bu adamların parmağı vardı, iki oyun için de Epic'e yardım etmişlerdi. Şimdi sahne önüne çıkma sırası onlara geldi.

•Dark Sector isimindeki oyun Unreal Tournament'taki first-person aksiyon öğelerinin gelişmiş karakter ve mekan tasarımlarıyla

kaynaştırılmasını dan ibaret online bir evrende geçiyor. Hikayeye göre dünyanın yok olmasının ardından hayatta kalabilenler güneş sistemi içinde çok çeşitli yerlerdeki uzay istasyonlarına dağılırlar. Varolan kaynakların yetersizliği yüzünden başlayan savaşın şiddeti bütün sistemi etkisi altına alacak ve tabii siz de elinizde silahınızla tüm bu hikayeden bağımsız olarak şiddet ve dehşet saçmaya devam edeceksiniz.

Oyuncular kendi



aralarında gruplar oluşturarak kaynakları ele geçirmek için omuz omuza savaşabilecekleri gibi ellerindekini korumak için de diğerlerine karşı mücadele edecekler. Bunun dışında birbirlerine karşı üstünlüklerini sınamak isteyen herkes için ortak bir hedefe karşı aynı aynı saldırı seçeneği de mevcut. Oyunun gelişmiş motorunun en yeni teknolojik avantajların tümünden faydalandığını söylemeye ise gerek bile yok aslında. Dark Sector'da yüzlerce başka insanla birlikte bir galaksinin altını üstüne getireceksiniz, savaş geminizle ya da Unreal Tournament'ta olduğu gibi bir uzay istasyonunda diğerlerine karşı kanlı bir eğlence yaşayacaksınız. Oyunun ne zaman tamamlanacağı şimdilik bilinmiyor ama daha çok bekleteceği kesin.

Rogue Spear PlayStation'da

Rainbow Six'i yaratan ekip Red Storm, PlayStation evrenine yeni bir saldırıya daha hazırlanıyor. Bu çok taze habere göre Rainbow Six; Rogue Spear PS'e uyarlanacak ve çok değil, yaklaşık 8 ay sonra hazır hale gelmiş olacak.

Oyunun PlayStation versiyonu Saffire Corporation tarafından

geliştirilecek. Ekip daha önce de Rogue Spear'ın Nintendo 64 versiyonunun hazırlanmasında görev almıştı.

Gerçi şimdilik ortada fazla bir şey yok ve yeni versiyonun neye benzeyeceği hakkında yeterince bilgiye ulaşmak mümkün değil ama Red Storm'dan gelen açıklamaya PlayStation uyarlaması yapılırken orijinal PC

versiyonuna mümkün olduğunca sadık kalınmaya çalışıldığı yönünde. Rogue Spear'ın PS versiyonunda bulunacak olan 14 level'dan 12'si doğrudan PC versiyonundan alı-

nacak, geriye kalan ikisi ise PlayStation için özel olarak geliştirilecek olan yeni level'lar.

Hatırlamanız gerektiği üzere Red Storm geçtiğimiz yıl Rainbow Six'in Nintendo 64 ve PlayStation versiyonlarını yayınlamış ve bu lütufkar hareketiyle söz konusu

makina sahiplerinin takdirini kazanmıştı. Bunun dışında başka planları da var ekibin. Önümüzdeki birkaç ay içinde Rainbow Six'in bir Game Boy versiyonunu hazırlamayı düşünüyorlar. Ayrıca bu yılın sonlarına doğru bir de Dreamcast sürümü yapılacak ve Majesco tarafından yayınlanacak.

Bütün bunların yanı sıra yapılan açıklamalar arasında Rogue



Spear'ın PlayStation2 gibi gelişmiş video oyun sistemleri platformuna da taşınması planı da var ama bu konu şimdilik sadece bir düşünce. Ancak ekibin ne kadar sık çalıştığı ve düşündüğü her şeyi yaptığı göz önüne alınırsa en kısa zamanda bu düşüncenin de bir projeye dönüşmesi gayet olası. Rogue Spear'ın PlayStation versiyonu için yıl sonunu beklemeniz gerekecek.



Bizden Duymuş Olmayın

Cavedog'da Neler Oluyor?

Yayınları GT Interactive yaptığı bir basın toplantısı sırasında Cavedog Studios'un kapanmasına karar verdiğini ve hatta kapatıldığını açıkladı. Bu son derece sansasyonel haberin ardından beklenen resmi bir açıklama gelmeyince ağızdan ağıza yayılan söylentiler haber değeri kazanmaya başlamıştı ki Cavedog Entertainment'tan Brandon Smith bir açıklama yaparak biraz daha gerçeğe yakın bilgiler edinmemizi sağladı (aslında her şey biraz daha karıştı bu açıklamadan sonra ama gerçek gerçektir, her zaman çok basit olmasını bekleyemezsiniz).

Smith, GT'nin açıklamasının kendileri için de büyük bir sürpriz olduğunu söyledi. İşte bu anlaşılması güç bir durum, Cavedog Studios GT'nin bir kolu olarak çalışıyorsa neden işlerinin bittiği ha-

berini bizden sonra öğreniyorlar? Yok, eğer GT Interactive'den bağımsız olarak çalışıyor ve sadece yaptıkları oyunları yayınlaması için GT ile anlaşmış bulunuyorlarsa nasıl oluyor da GT Cavedog'ı kapattık diyebiliyor? Bu noktada yapılması gereken şey "araştırmacı-gazeteci"lik olmalı, biz de öyle yaptık.

Ama ne yazık ki bir ton karmaşadan daha fazlasına ulaşmak mümkün olmadı. Bugüne kadar gelen sürece bakarsak GT'nin böyle bir şey yapması normal karşılanabilir. Önce Cavedog'un kurucularının ekipten ayrılıp Humongous'a katılması, ardından başlangıçta büyük bir gururla tanıtılan Amen ve diğer bazı projelerinin iptal edilmesi, son olarak da işlerin askıya alınması en azından bu sürecin sonunun hazin olacağını



ışaretlerini veriyor ama Cavedog'a göre ekibin çalışmalarında herhangi bir değişiklik yok, stüdyo kapansa bile ekip GT'ye ya da Humongous'a bütünleşerek yoluna devam edecek ve verdiği sözü tutup Total Annihilation'ın geliştirme paketini vaktinde yayınlıyacak. Konu şimdilik yeterince aydınlanmış değil ama bizim acelemiz yok, bir süre spekülasyonlarla da idare edebiliriz.

■ Sierra Studios SWAT 3: Close Quarters Battle için SWAT 3: Battle Plan isimli bir multiplayer eklentisi üzerinde çalışıyormuş. Pakette 6 yeni görev olacak ve Internet üzerinden 10 kişi birden oynayabilecek. Oyuncular karşılıklı gruplara ayrılıp birbirlerine karşı mücadele edebilecekleri gibi deathmatch or-



tamına girip kendileri dışında her şeyi yok etme savaşı da verebilecek. Oyunda bir de tınuva modu bulunacak. Pakete eklenen bir level editörü yardımıyla yeni level'lar yaratabileceksiniz. Ayrıca karakter ve silahlarınız için de kendi yaratıcılığınızı kullanma şansınız var.

■ Westwood Studios yeni aksiyon-RPG oyunu Nox'u siz bu satırları okuduğunuz sırada piyasaya sürmüş olacak. İlk bakışta Baldur's Gate'e tekrar girmiş gibi hissetmenizi sağlayacak bazı şeyler göreceğiniz de karar vermek için acele etmeyin. Beta sürümüne bakılırsa Nox alışageldiğiniz RPG'lerden oldukça farklı, oyuncuya çok geniş bir hareket serbestliği tanıyan bir oyun. Nox'un multiplayer seçeneği de oldukça renkli ve yenilikçi. Yine de satın almak için inceleme yazımızı bekleyin.

Civilization: Call to Power II

Sid Meier efsanelerinden Civilization'ın devamı olarak Activision'ın geçen yıl çıkardığı Civilization: Call to Power oyununun yeni versiyonunun çıkacağı haberi almış ve biraz da tereddütle karşılamış buluyoruz. Hatırlayacağınız gibi Activision'ın Sids'iz ilk Civ denemesi pek de aradığını bulamamış, Civilization'a yeni bir şey katmayı başaramamıştı. Yine de daha oyun çıkmadan bunun umutsuz bir bekleyiş olacağını iddia etmek

haksızlık olur. Belki bu kez ne yapacaklarını iyice anlamışlardır (inandırıcılığı düşük bir cümle oldu ama gözümüzün önünde bir Call to Power örneği olunca elimizden bundan fazlası gelmiyor).

Kişisel yorumları bir yana bırakıp yeni oyunun özelliklerine göz atalım. Call to Power II 6 bin yıldan daha uzun bir zaman dilimini kapsayan, yine uzun bir tarih yazmanızı sağlayacak bir oyun. Oyun, ilkinden daha gelişmiş olarak yeni yönetim biçimleri (nasıl laf etmem, ilkindeki "biçim" sayısı bile ihtiyacımızdan fazlaydı), yeni diplomatik seçenekler ve yeni ticari ilişkiler sunuyor. Oyunun mantığı değiştirilmemiş (doğal olarak), diğer devletlerle kuracağınız diplomatik ilişkiler ve izleyeceğiniz strateji oyundaki başarınızı doğrudan etkileyecek. Şehirleri-

nizdeki nüfus arttıkça çevresindeki topraklar üzerindeki etkisi de artacak. Komşularınızla sınır ihlali yüzünden sorun yaşamamanız için ülkeler arasındaki sınırlar belirgin bir biçimde görülecek. Ayrıca oyunda yer alan birimlerin bir çoğu yeni görünümlere ve animasyonlara sahip olarak çıkacak karşınıza. Call to Power II'de savaşlar da yeni bir yaklaşımla ele alınmış ve sonuçların daha gerçekçi ol-

ması için çalışılmış. Oyunun yapay zekası artık daha üstün ve bu eskiye göre sizi biraz daha zorlayacak. Modern askeri birimlerin eğitimsiz savaşçılara karşı ciddi bir



TOP TEN Artık yok.
inceleme giriz sayfasında
ediyor.

Gereken mobil bilgileri bilgi-

Ve işte sizin belirlediğiniz en iyi 10 oyun. Top10@level.com.tr adresine göndermeye devam...

PC

sıyorda nerent

Playstation



Age of Empires 2



Championship Manager 2000



Half Life



C&C: Tiberian Sun



Unreal Tournament



Heroes of M&M 3



NBA Live 2000



SWAT 3



Quake 3



Indiana Jones



Resident Evil 3



Gran Turismo 2



Driver



Clock Tower 2



Winning Eleven 4



Fifa 2000



Medal of Honor



Soul Reaver

Tomb Raider 4

Dino Crisis



ilk bakışların olayını biliyorsun zaten

RAGE SOFTWARE

Rage Software, bilmeyenleriniz varsa, önde gelen oyun geliştiricilerinden biridir. Grafik güzelliğine çok dikkat eden Rage, fizik kurallarına da aynı önemi vermeye başlıyor.

Oyun yaratımındaki başarılarını sürdürmekte kararlı görünen şirketin 2000 yılı içinde çıkartmayı planladığı oyunları görünce ağzımızın suyunun aktığını itiraf etmek zorundayız.

Ancak bu zevki sadece kendimize saklamak yerine sizlerle de paylaşmaya karar verdik. Gerçi dergimizin bayan üyeleri, Rage

MIDNIGHT GT

Software'den bahsetmek yerine, giyim firmalarının ilkbahar yaz kreasyonlarını tanıtmamız gerektiğini savundular ama şimdilik onları susturup Rage oyunlarının güzel resimlerini size ulaştırmayı başarabildik. Tabii, sadece şimdilik...

Rage Software'in Manchester ekibinin sorumlu olduğu Midnight GT isimli oyun, sokaklarda geçen ve resmi bir lige sahi olan otomobil yarışlarını konu alıyor. Sürücülerin otomobillerinin limitlerini zorlayıp hayatlarını riske attığı yarışların yaşandığı Midnight GT'de, amaç elbetteki diğer rakipleri geçip birinci olabilmek.

Oyundaki yarışların en önemli özelliklerinden biri gece gerçekleştirmeleri. Güneş batımından şafak ağırlana kadar saatlerce süren ölümcül yarışlar sonunda her sür-

rücünün katlamadığı son derece prestijli Midnight GT'de sıralamaların beklenmedik şekilde değiştiğini göreceksiniz.

Mekanik

Rage software'in Midnight GT'de oyunculara sunacağı en ilginç sürpriz, oyundaki otomobillerin 32 ayrı "hasar alabilir" parçaya ayrılmış olması. Yani, otomobilinizi artık duvarlara sürerken veya sağa sola çarparken tekrar düşünmeniz gerekecek çünkü kolayca hasar alabilen 32 ayrı otomobil



aksamınız performansınızı direkt etkileyecektir. Bir lastiğinizin patlaması, gerçek hayatta olduğu gibi, frenlerinizin etkisini azaltacaktır. Bunun sonucunda öngördüğünüz sürede duramayacak ve başka bir otomobile veya nesneye çarpıp otomobilinizin başka bir yerini daha hasara maruz bırakacaksınız. Kısacası, bu sefer trafik canavarı olup gaza köküne kadar asılmak yerine, bir adım sonra olabileceklere düşünüp, viraja girerken ayağınızı gazdan çekceksiniz. Bir yarış oyununda gerçekliği yakalamanın en etkili yollarından birini bulmuş gibi görünüyor Rage Software.

E=mckare

Midnight GT'de güçlü bir hikaye olmasını ister miydiniz? Sevdiği kıızı başlık parası yüzünden alamayan genç adamı şehre inmiş ve hızla para kazanabilmek için hayatını riske atarak geceleri otomob-

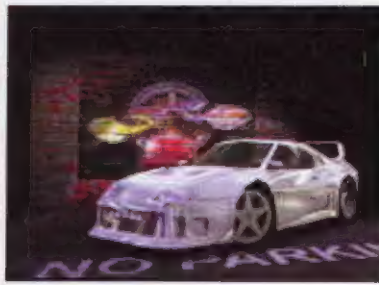
bil yarışlarında sürücülük yapmaya başlamıştır. Yarışlardan kazandığı parayla nişanısına kavuşabilmek için başlık parası biriktirdiği gibi önündeki yeni yarışları da ka-

zanbilmesi için otomobili yeni parçalar almak zorundadır. Ancak bu arada köyün ağasının kötü kalpli oğlu bizimkinin kızını kaçırmış ve evlenmeye zorlar ama esas oğlan kızın izini bularak peşlerine takılır. Böylece heyecanlı bir kavgaya kovalamaca başlar. Sonunda yakalanan kötü adam, kıızı geri vermek için son bir yarış şart ko-

şar. Kazanan manitayı götürecektir. Ama burada Rage Software'in sözcüsü devreye girip diyor ki "ohal bu bir yarış oyunu, bu kadar da abartmayalım isterse- nüz." Ve sonunda anlıyoruz ki oyunumuzun bir konusu yok. Ama buna üzülme yerine elimizde olanın değerini anlamaya çalışalım çünkü oyun üzerine kurulduğu iki faktörde son derece iddialı. Otomobiller ve fizik kuralları. Harika otomobillerde gerçek bir sürüş hissi uyandırmak için uğraşan takım, pistlerin yüzeylerinin, rüzgarın, yağmurun, karın sürüşü gerçek hayatta olduğu gibi etkileyeceği konusunda söz veriyorlar. Bu şu demek ki, otomobilinizle son hızla giderken sağ tekerlekleriniz bir su birikintisine ne girdiğinde otomobilin kontrole çıkıp sağa doğru ani bir kayma yaptığını artık hissedebileceksiniz. Taşlı topraklı yollarda ilerlerken direksiyonu sabit tutmadığınızı ayrıca otomobilin çekişinin de devamlı düştüğünü göreceksiniz. Ya da karlı bir pistte ilerlerken fren yapmanın ne kadar yanlış olduğunu anlayacaksınız.

Özellikle aranızda yeni ehliyet alacak olanlarınız varsa şiddetle tavsiye edeceğim bu oyunu.

Cem Şancı



Midnight GT	
Yapımcı: Rage Software	İLK İZLENİM
Çıkış: 2000 Baharı	
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	
Pentium III 300, 32 MB Bellek, 3D E. Kart	
İlk izlenim: İlgili çekici	
Bize Göre: Oyun şimdiye dek yapılan yarış oyunlarında hedeflenen farklı bir hissi yaşatmayı amaçlıyor. En hızlı olmak yerine, yol, hava ve otomobilin mevcut koşulları ile yarışı nazlı bitirebileceğiniz düşünmeniz gerekecek. Çünkü bu defa sağa sola çarpıp başınıza hiç beklemediğiniz belalar açacaktır.	

OFFROAD

Dağlarda bayırlarda tepelerde ormanlarda bol beygirli arazi araçları ile yarışmak fikrinin pek çok insan için çok cazip olduğunu kabul etmek lazım. Ancak bir oyunu mükemmel yapmak için sadece fikrin yeterli olmadığını, oyunu hem görünüm hem oynanabilirlik açısından geliştirmek gerektiğini de hatırlamak lazım. Rage Software bu aşamada, yarış oyunları için geliştirdiği ve gerçek hayata olabildiğince benzetmek için devamlı üzerinde çalıştığı fizik modellemesini devreye sokup oyunu tam bir Offroad Racing haline dönüştürmeyi hedefliyor. Dikkat edersiniz, bu yarış kategorisinin ismi olan Off-Road, Türkçesi yol dışı anlamına gelen bu yarışların, yine tahmin edersiniz ki en önemli özelliği yol olmayan yerlerde geçiyor olmasıdır. Yani asfalt ve yol lüksünün olmadığı arazilerde, çamurun içinde kayaların üzerinde ağaçların arasında geçen bir yarış oyununda her halde en komik şey araçlarınızın sanki asfaltta gidiyormuş gibi sorunsuzca ilerlemesi olacaktır. Düşünebiliyor musunuz, önünüzdeki ekran da aracınız çamura girip çıkıyor, kayaların üzerinden zıplıyor, çukurlara düşüyor ama siz mouse'un veya Joystick'in başında sanki asfaltta gidiyormuş gibi kolay manevralara hızlanıp yavaşlayabileceksiniz. Komik değil mi?

Kim Koydu Bu Taşı Yola?

Rage Software bu handikapın üstesinden gelebilmek için geliştirdiği yeni fizik sistemi ile bir yarış aracının ve pilotunun sürüş

sırasında karşılaştığı her zorluğu oyuncuya hissettirebilmek, yol, hava, ve araç şartlarının birbiri ile etkileşimde olduğu ve oynanışı direkt etkileyen bir oyun yaratmaya çalışıyor. Yarış pistinde bulunacak en ufak cisimler taşlar bile oyuncu tarafından farkedilebilir ve "hissedilebilir" olacağından ve aracın yapısı bu cisimlere tepki verecek şekilde dizayn edildiğinden büyük bir hızla küçük de olsa bir taşla çarpıştığınızda lastiğinizin patlayabildiğine, çamura batıp saplandığınıza şahit olacaksınız veya ön camınızı kaplayan kalın çamur tabakası yüzünden göremediğiniz bir ağaca toslamanız gibi sürprizlerle karşılaşacaksınız.

Simülasyon+Arcade

Oyun bir yarış simülasyonu olarak geliştirilse de, bunun tam anlamıyla bir simülasyon olmadığını da, oyunu hatırı sayılır miktarlarda aksiyon da katıldığı hatırlanmalıdır. Oyuncu evinin garajında yapılmışa benzeyen dandik bir arazi aracı ile dördüncü ligden başladığı oyun boyunca,

cası, herkes gibi bizde merak ediyoruz ama elimizde yine bekleyip görmekten başka seçenek yok.

ekleneceğini de biliyoruz. Orman, volkanik bir arazi ve liman bölgesinden oluşan hiazır bölgeler bile oldukça etkileyici

Rage Software'i, piyasadaki onlarca yarış oyununa rağmen hala bu türde oyunlar üretmeye teşvik eden faktör bu türün hala gelişmeye çok müsait olması ve pek çok yeniliğe aç olması

Görünüm

Oyunun bir simülasyon olması planlansa da, aracınıza hükmedebileceğiniz tek görüş açısının arka-uzak görüş açısı olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca oyunda karşılaşabileceğiniz tek diyalogun da, yarış sonunda size kaçınıcı olduğunuzu anlatan bir satır text'den ibaret bulunduğunu söylememiz lazım. Buna rağmen, Rage'in söylediği gibi bu, geri planında bir hikayenin olduğu bir adventure değil, bir yarış oyunudur. Amacımız, doğayla, yolla, rakiplerle ve otomobilimizle yarışıp birinci olmak.

Yarış pisti boyunca 20 den fazla değişik kameranın da bütün yarış anı be an kaydettiği ve yarıştan sonra tüm yaptıklarınızı seyretmenizi sağlayacağını da hatırlatalım. Şimdilik 4 ayrı bölgenin hazırlanmış olduğunu biliyoruz ama bunlara yenilerinin

görünümüne sahipler ve yarış meraklılarının Off-Road'tan etkilenmelerine yetecek kadar güzel çizilmişler. Yeni hazırlanan bölgeleri de artık oyun çıkınca görebileceğimiz gibi bir his için-deyiz.

Şurası açık ki, bu oyundaki güzergahlar ve araçlar şimdiye kadar bir yarış oyununda karşılaşmış en etkileyici grafiklere sahipler. Eğer Rage Software oyunun teknik yapısı ile ilgili yaptığı açıklamaları da başarıyla oyuna ekleyebilmişse yıl ortasından itibaren sıkı bir yarış oyununun piyasadaki suyu bulandıracağını söyleyebiliriz.

Cem Şancı



yeni upgradeler ve yeni tekniklerle kendisini geliştirecek ve birinci lige kadar yükselecek. Elbette her ligde rakip araçlardaki değişimleri belirgin şekilde farkedilecek. Bu araçların kullanımını ise olabildiğince basit ama olabildiğince de gerçeğe yakın şekilde gerçekleştirilmesi için uğraşıyor bu aralar. Rage'in bir yarış simülasyonu ile bir aksiyon-yarış oyununu nasıl birleştireceğini, açık-



OFFROAD
Yapımı: Rage Software
Çıkışı: 2000 ortası
Tahmini sistem:
Pentium III 400, 64 MB RAM, 3D E. Kartı
İlk izlenim: iyi

Bize Göre: Rage Software yeni geliştirdiği fizik sistemi ile yarış oyunları piyasasını sarsmak niyetinde gibi görünüyor. Oyun motorunun, oyun içine pek çok ufak tefek ama oyunu etkileyen nesneler yerleştirmeye izin vermesi yarış oyunlarında sadece virajlarda dikkatli olmak gerektiği kuralını bozacak gibi görünüyor.

Gunship 3000

Helikopter simülasyonlarının babası sayılabilecek efsanevi Gunship'in üçüncüsü havalanmak için motorlarını ısıtıyor.

[illegible]

Çalışma bir takım deneyler ve kanamaların gözlemlerinde yoğun olarak ve sistematik olarak aynı yönde bir eğilimle sonuçlandı. Bu bulgulara karşılık, nörofeydenin bir aygıt olarak kullanılması için geliştirilen AHA-40 Ajanine benzene karışık karışımların kullanılması AHA-40 ve benzeri karışımların kullanılmasıyla aynı sonuçları vermektedir. Bu nedenle AHA-40 ve benzeri karışımların kullanılması, nörofeydenin kullanılmasıyla aynı sonuçları vermektedir.

Tanklar Ve Helikopterler

Selaras dengan data tersebut, di
lain sisi, masyarakat Indonesia sem-
bangun dengan berkembangnya tek-
nologi komunikasi dan informasi, di
sisi lain, masyarakat Indonesia juga
sangat terbelah dengan adanya kes-
etaraan yang ada di masyarakat.
Hal ini dapat dilihat dari adanya
perbedaan pendapat yang ada di
masyarakat. Hal ini dapat dilihat
dari adanya perbedaan pendapat
yang ada di masyarakat. Hal ini
dapat dilihat dari adanya perbedaan
pendapat yang ada di masyarakat.

Millî Tarih Parkı'na giden bir motordan, jiletin parlatılıp, silme ya da keserek sergilenmesi, silme eklemi için sırtın silinmesi. Öze'nin gönlüne menziller konusunda da doğrusu mükemmel bir göze kadehinin yerleştirilmesiyle birleşen birer hava ve birer veyen silanlar konusunda da eklenmeler ya da girme moturonu tam bir edebî gönlün müstahfırlarıdır. Her bir edebî gönlün, söylemek lazım

Bu sıralar devamlı yavaş ve sürekli olarak bu oyunda çalışmaya başladık. Günün başında da C64'den kama-
oğlu'na Günsip'deki oyuncuları
aynı şekilde oynatmaya başladık.

kaarınmaya çalışıyor. Ekrani, gerçeklikten bir şeyler oynatırken, özel karakter simülasyonunda bir dinamik değişim meydana gelecek. İkinci, çok çok oyunculu simülasyonlardan uzak durulması gerektiği konusunda. Çünkü gerçeklikteki zorlukla eşdeğer görüntüler. Bu senaryo yapmıyor. Çünkü 3D gerçeklik grafikleri, dinamik ve ses değişimleri, gerçeklik destekli etkileşim oyununun zorluk seviyesinde kullanılmıyorsa, gerçeklik dinamik senaryo bir sistemi oluşturmak için çalışıyor. Birazını örneklerin Türkçe, Türk, dinamik

slayp de becermedigimiz her
nang mahltesem goruruz. Bu
nelligiler simleseyen kader qur
ze gorur miz. an istedigimiz ket
jar kizay veya zor olabir yem
s edigimiz qiz, oynayabirler, gizm
bi oyun bndigiz, decek siz
Gulistan p. 3 kutusuna gonder

Ekip Çalışması

Zorluktan bantsetmişken heli kopter simülasyonları konusunda edilmesini gerektiren bir kaç çift alırdı ve ilk kurtuluş için de bundan bant setmek için en uygun yer. Her birimizin bir çifti vardı. Oymanın güçlükle geçişmesi ve gerçeklik düzeyinin artırılması konusunda biz oyuncular yarırdı. Bu da neyin bir kurtuluşu değilmiş gibi düşünülüyordu. Mutlaka bir hayati had' bilemediniz Joystick di





ELECTRONIC ARTS™

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000



HİÇBİR İNDEKİ YARISININ EN BASARILI OYUNLARINDAN BİRİ. İNSANLARIN YARISININ, DİĞER YARISIN ANLAMADIK VE MÜTEMMEL DE HİÇBİR ZAMAN ANLAMAYACAĞI. KENDİNDEN ÇOK DAHA GÜÇLÜ BİR MAKİNEYE HUKMETME, GÜÇLÜ BİR KURUMA KADAR DOYURAN BİR OYUN SERİSİ. EN AZINDAN, SANAL İKİ BOYUTLU EKRANLAR KARŞISINDA. AMA GELİN, BİZ ERKEKLERİN DELİCESİNE, TUTKUN OLDUĞU EN SEKSİ ASFALT CANAVARLARININ KONUK EDİLDİĞİ BU SERİNİN EN SON HALKASINA HEP BERABER BİR ÖZ ATALIM. HEM DE, DİĞER HERKESTEN ÇOK ÇOK ÖNCE VE GÖRELİM BAKALIM. ELECTRONIC ARTS GERÇEKTEN DE ZİNCİRE EKLEDİKLERİ SON HALKA İLE SERİNİN GELECEĞİNİ SAĞLAMLAŞTIRIYOR MU?

Bir sonraki ayın kapak konusunu belirlerken;

- * Gerçekten çarpıcı ve oluyucuya gelecek konuları seçmek
- * Kapak konusunu destekleyecek kedar resim ve artwork bulma imkânının olması gerekiyor.

Need for Speed

Porsche 2000



PORSCHE

1 5 Şubat günü öğleden sonra, her zamanki gibi dergideki insanlarla birbiri mizi yerken, o günün özelliği aklımdan uçmuştu bir kere. Tuğbek'in natla elmali Biskrem'in, ka kaolu olanından üstün olduğunu ispatlama çabalarına tepki olarak kafasına fırlattığım sabitdiskin daha sonradan başımıza ne büyük derterler açacağını bilmiyordum tabii (merak ısı Donanım Haberleri sayfasına bakar). Ama zınnımın bir kenarında, bugünün önemli olduğunu, her zamanki harala gürele arasında birşeyleri unuttuğumu hissediyordum. Birden gözum, bizim karmaşamızdan ırkmış, koşeye pismiş, kendi halinde, sırın bir hanıma takıldı. Aaa! dedim "Zehra Hanım, siz burada mıydınız?" Electronic Arts Türkiye Distribütörü, Aral İtina al'ın Basın ve Halka İlişkiler Sorumlusu. O an Zehra Hanım kekeleyerek "Evet dedi. Hanı şeye bakacaktık ya hep beraber, bütün insanların def gibi beklediği o oyuna... Neydi adı? AMAN ALLAH MIII!" Zavallı-

cık, ya uzun zamandır görmemiş bızden ve orta çaplı bir nükleer savaşı andıran öğleden sonra çalıřma ortamımızdan fazlasıyla korkmuştu veya o sırada Tuğbek'in bana mısıleme olarak fırlattığı Book'un havada açılması ve benim an bir refleksle eğilimim sonucunda tıpkı koca ağızlı bir timsah gibi yanımdaki masada oturan Banu'nun kafasını da arasına kısırtıp tekrar kapanması bardağı taşıran son damla olmuştu onun için (yaada Book olmak zorunda mı Sınan-Banu). Elime Need for Speed, Porsche 2000'in Preview CD'sini tutuşturup şunları söyleyecek gücü kendinde nasıl buldu, hâlâ hayret ediyorum "İşte CD, Size iyi çalıřma ar... MDA-AAII!" Zehra Hanım'ın Leve oyun inceleme ve deęerlendirme kompleksinden kaçışın yanında, av peşindeki bir CheetaH'in ulaşabildięi maksimum hız, devenin yanındaki kulagin anlamsızlığı kadar anımsız kalıyordu. Yine de biz her konuksever ev sahibinin yapması gerekeni yaptık ve arkada-



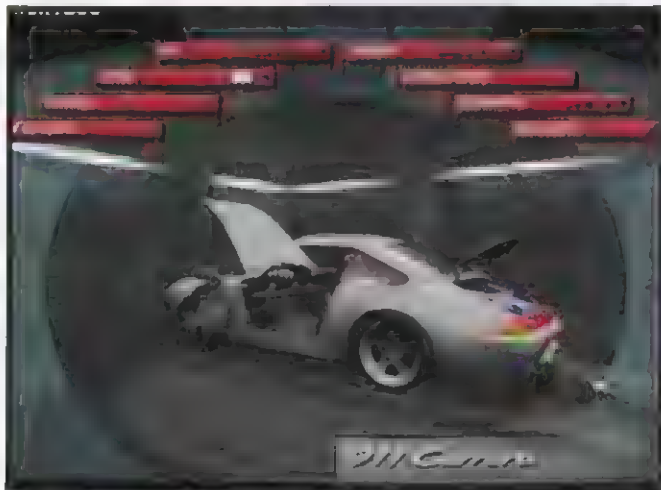
sından bağırdık "BARI BIR ACI KAHVEMIZI İÇSEYD NERELİK."

The Need for a Sequel

NFS Porsche 2000'in sadece ve sadece Porsche marka arabalar üzerine hazırlandığını ık duyduğumda, açıkça söylüyorum, oyunla ilgili herhangi bir umut besemeyeceğime karar vermiştim. Ne de olsa PC tarihinin en başarılı araba yarış serisi olan Need for Speed'in, oyuncular için en çekici olan yanlarından birisi de, kuşkusuz oyundaki araba çeşitliliğiydi. Sadece Porsche üzerine kurulu bir oyunun basan şansını ne olabilir ki? İşte bu düşüncelerle (ve Avrupa sınırları içinde bu oyunu görececek olan ık bilgisayar dergisi editörü olmanın verdiği yüksek burun açısıyla) oyunu kurarken oyunun özellikler ne şöyle bir göz atayım dedim. 1950 den 2001 e kadar olan bütün Porsche modelleri mi? Tek markaya bağlanmak, şüphelerim arasında başı çekiyordu. Arabalar üzerinde istediğiniz gibi modifikasyon yapma

imkân mı? Daha önce de duy muştuk bunu, ama iş gerçeğe gelince "modifikasyon" sadece uc farklı tekerlek, kı çeşit motor arasından seçim yapma gibi basit bir hale indirgeniyordu. Daha gelişmiş grafik, fizik ve yapay zeka özel kien mi? Hah! Her takip oyununu bunları vaad eder ama çok azı başatabilirdi. Başını bandajlamak için revire mi gidiyorsun? Mutfağın önünden geçerken ne yapacağını biliyorsun Banucuum, uç sekerli lütfen.

Çayım geldiğinde Porsche da sabitdiskimdeki yerini almıştı. Her zaman kullandığım fincanımın, tavsan keni çayımın ilk fırtın aldığım sırada oyunun giriş demosu başlamıştı bile. Hmm, bir Porsche test sürücüsünün, galendeki bütün Porsche'ları oleşiye sumes üzerine kurulu giriş demosu, klâsik EA kalitesi kokuyordu, ama önceki oyunların o agresif giriş demolarının adrenalini yukundan yoksun sanki. Kitabın kabına kanmayalım, demoyu geçelim. Hmm, sekiz surat arasından en beğendiğini seç, bir isim yaz. Sa-





ninim kariyeri için bu oyuncu profili oluşturunuz. Geçelim. Ve bu soldan başlayalım menülerine girmeyle, bakalım bu Evolution Mode neymiş.

The Need for Sensation

dedim ve hay, tüm bir anda tuttu! Adadan bir gün geçtikten sonra, ellerim joystick ile bir olmuş, sandalyem bunyemin alt noktasına kayıyor. Noktasına gelmiş. Arka tekerleğim guruluyor, Blackbird'ın cıvıltısı ama yerimden kalkmıyordum. Alayım arabaları bu hoşlaşmanın ben bir araba yarış oyununun kolesi mi olmuştum ya? Olabilir miydi böyle bir şey demeyi gerek bile yoktu. Ölmüştü. İşte Need for Speed'de Porsche 2000, hem eski NFS'leri hem de herhangi bir başka yarış oyununun ulaşamaya çalıştıkları dokunulmazlığı, güzelliğe bir oyun... müste (dane doğrusu, ille ki) benim oynadığım Porsche benim yüzde 70 tamamlanmış pistiyle (ya da versiyonuydu) Lanet olsun, bir zaman öğreneceğim oyunlara önyararlı yaklaşmama virdi!

Need for Speed: Porsche Evolution'un en büyük güzelliği, içerdiği detaylardaydı. Electronic Arts'ın tek bir parçaya yukarıya büyük bir risk aldığı kabul ediyordum, ama böyle yapmakla daha önceki NFS'lerde görmeyi hayal bile edemeyeceğiniz bir detayla karşılaşmıştınız. Oyundaki 16 farklı Porsche modelinin her biri için alabileceğiniz yüzlerce ek par-

ça, arabaların en ince noktasına kadar modifikasyon edilebilmesi, neredeyse sonsuz sayıda farklı asfalt canavarı yaratabilme imkânı veriyor. Bu arada, 16 farklı Porsche modeli demem sizi yanıltmasın, bendeki versiyonda 16 idi bu sayı. Porsche 2000 piyasaya çıktı çinde, Playstation versiyonunda 50, PC versiyonunda ise tam 80 Porsche modeli olacak!

Oyuna eklenen iki yeni sürüş modu var. Evolution ve Factory Driver. Porsche 2000'nin esas gücünü Evolution modunda göreceksiniz. NFS Road Challenge'daki Career moduna oldukça benzeyen Evolution modunda, elinizdeki kısıtlı miktardaki paraya ancak çok eski model bir araba alabiliyorsunuz. Daha sonra, bu arabayla çeşitli kategorilerdeki yarışlara katılıp para kazanmaya çalışıyorsunuz. Kazanılan para ise, size araba üzerinde oynama yapma sanatı olan "modifikasyon"un ka-

palarını açıyor. Ve bir oyunda mümkün kılacak kadar detaylar zinciri başlıyor bu noktadan sonra..

Oyundaki Garage bölümü, alacağınız arabaların üzerindeki değişiklikleri gerçekleştirmek için ıkkı du ragınız. Burada hem yeni hem de kullanılmış arabalara bakabilir, isterseniz elinizdeki arabaları satışa çıkartabilirsiniz. Dikkat ederseniz "satışa çıkartmak" dedim "satmak" değil. Tıpkı gerçek "kinci el" araba pazarlarında o duğu gibi, siz arabınıza bir değer biçip "kinci el" piyasasına çıkıyorsunuz. Bıçğın z fiyatı göre arabanız hiç satılmayabiliyor. Yani oyle sabit bir fiyat yok, paraya en çok ihtiyacınız olduğu anda bile, eğer alıcı yoksa canavar gibi 59 mode 356 A 1600 Convertible'nin elinde patlayabilir. Alıcı birkaç yarış sonra da çıkabilir, hiç kıymayabilir. Arabanızın modeline göre otomatik/hor mal vites, ABS fren sistemi, ağır/kapalı roof alabilirsiniz. Daha ince ayarlarda ise kendinizi kaybediyorsunuz resmen. Advanced Settings bölümünde arabanın her parçasını değiştirebilir veya tamir edebilirsiniz. Her parça derken, gerçekten HER PARÇAYI kastediyorum. Öyle ki çeşitli motor, dört farklı tekerlek falan değil, karbüratörden fren balatalarına, egzoz borusundan manifolda kadar almayı düşünebileceğiniz her zimbir için birçok farklı parça modeli var. Tabii hangi parçanın, hangi arabayla uyusacağını seçimini yapmak standart bir "basarım gazı gderim" yarışçısı için ağır olabilir.



leceğinden sadece o sırada seçili olan arabaya en çok uyan parçalar listeden seçilebiliyor. Tabii her parça değişiminin arabanın sürüşü üzerinde önemli bir artı/eksi değişim yapması, bu modifikasyon işeminin ne kadar ciddiye alınması gerektiğini gösteriyor.

The Need for Sedative

Arabanız hazır, her türlü modifikasyonu yaptınız, hatta çip bile taktınız ve yola çıkmaya hazır sizsiniz, oyle değil mi? Değil! Arabanızın sürüşünü en az çinde parçalar kadar etkileyen vites ayarları, suspansiyon sertliği, rüzgârık açısı, tekerleklerdeki hava basıncı ve fren dengesi ayarları da artık sizin kontrolünüzde. Tabii bu kadar ayar karmaşasının altında kalmaktan korkabilirsiniz. Eğer istemezseniz, hiçbir modifikasyon ve ince ayar olayına girmeden de standart bir arabayla yarışabilirsiniz ve kişisel becerinizle başarılı olabilirsiniz. Ama unutmayın, çekeceğiniz birkaç numarayla kazanacağınız beygir gücü sizi basarıya daha çabuk ulaştıracaktır. Hem tamamen sizin tasarladığınız olan bir Porsche'ü yarışmak çok daha tatmin edici olmaz mı sizce de?

Yeni oyun modlarından ikincisi olan Factory Driver'da ise, tahmin ettiğiniz gibi Porsche fabrikasının özel test sürücüsü oluyorsunuz. Size verilen ve gittikçe zorlaşan görevleri, belli bir zaman limiti içinde başarmanız gerekiyor. Bu görevler, dizli konilerin arasında slalom yapmaktan çok dar bir alanda 360 derecelik kontrollü spin atmaya kadar değişiyor. Ve açıkçası, başaramadığınız her görevden sonra, daha da hızlanarak tekrar tekrar yarışyorsunuz. Biraz Gran Turismo'nun ehliyet sinavlarına benzemiyor değil, ama boylesine kapsamlı bir "profesyonel sürücü" sınavını bir PC oyununda daha önce görmemiştik (birisi Driver'daki otopark görevi mi dedi?)

Ana menüdeki bir diğer yeni seçenek olan (eski oyunlardaki Showcase'in yerine gelen) Porsche Chronicles, benim inceledi-



çim veriyordum henüz tamamlanmamıştı. Ama burada 1950'den 2001'e kadar bütün Porsche modelleri hakkında detaylı bilgileri yazılı metinler, posterler ve videolar olacak. Tam arabaların yakınına göre

Çoklu ekranlı detaylara Porsche 2000'in iki ekranlı, her bir ekranında farklı bir yine mulkümü. Bu insanlar hem bu kez il çok büyük arka planı oynatıyor. Aynı zamanda menüleri anlaşılabilir hale tutmayı nasıl becerilebiliyor bilmiyorum. Ama menüden önceki eski Porsche yarışlarından görüntüler ve fotoğraflar ekranında arabaların motor kapı açılıyor, kapılıyor, yan kapıları açılıyor, açılıyor, içine bakabildiği gibi 3D bir menü kullanmış. Müzikler yine klasik güzel Techno, Jungle, Funky ve Trance türlerinden hoşlanıyorsanız toplam 78

dakika uzun ugununda 26 farklı parçası siz mest edecek

The Need for a Better Computer

Grafik abili Grafikli Oyunun grafik motoru tamamen yenilenmiş. Yarış için z parkur ara, NFS 1'den sonra kaybettim z 'ooh, yay da gibi yollarda yansıyoruz' hissi gelmiş. NFS 2 ve sonrasında ne dense arabaların boyutları küçüldüğüna de, yollar bana çok dar gelmişti. Porsche 2000'de ise arabalar çok daha büyük ve detaylı çizildiği halde, yollar insanı asla sıkırmıyor. Ayrıca bütün parkurlarda, daha önceki oyunlarda olmayan bir denklik hissi var. Uzakta birtmap çizim olan dağ ar yerini giderek yaklaşan ve uzaklık hissi çok iyi veren 3D dağlara bırakmış. Göküzu çok daha detaylı, arabaların üstündeki yansımalar

eskişinden daha gerçekçi ısıktan dırma ve sis efektleri neredeyse Quake 3 ile aşık atıyor. Yani, kısacası, Porsche 2000 geldiğinde, bilgisayarınıza koşup upgrade yaptırmak için geçerli bir nedeni n z olacak (bu kişi laf için özür dırım, ama sabahın 5'inde ancak bu kadar çıkıyor). Tabii acı naben de vermeden edemeyeceğim, NFS Porsche 2000'de software desteği olmayacak, zaten şu zamana kadar henüz bir 3D ekran kartı edinmediyseniz, bu diyardan gitme vaktiniz gelmiş de

minim NFS Porsche 2000'in minimum P-266, 64 MB bellek ve 8 MB ekran kartı olan ortalama bir PC'de ça sacağ yönünde

The Need for Speed!

Sabahın tam 5'i su anda. Derginin sominele oturma sa onunda duvar saatinin d nq döng'leri arasında Need for Speed Porsche 2000 için yazılmış k ön inceleme bitirmiş o man n verd i rehavetle, den koltuğuma biraz daha gömülmüş durumdayım. Mart ayının sonunda ülkemize orijinal olarak gelecek Need for Speed



mehtir. Oyunun pre alpha versiyonu Pentiumli 333, 64 MB bellek, en az Voodoo 2 ekran kartı gibi canavar bir minimum konfigürasyon istiyordu, ama oyun yapımı tamamlandığında bu sistem ihtiyaçları oldukça düşecektir. Bu yazıyı yazdığım sırada elimde kesin bir bilgi yoktu ama benim tah-

Porsche 2000. Sen yorun bir ay kadar kısa bir zaman dır m, bu oyunu beklerken siz ere (ve bana) bir yıl gibi gelecek. Ama unutmayın ki nasret tutkuyu körükler. Hız tutkusunu bile

Sinan Akkol



The Need for History

NFS serisi, PC tarihinin en sevilen serisi. Her yıl amansızca beklenen, ve o güne kadar oynanan yegâne yarış oyunu serisi. Peki bu hikaye nereden başladı? PC sahiplerinin bu oyunu her yıl daha da fazla salya aktarak beklemeyleten neydi? Neydi bu hız tutkusunun sebebi? İşte tarihsel kronoloji içinde sebepler & sonuçlar dizisi

1990'lar Karanlık Çağ

Zavallı PC sahipleri, "Civ Cıuuv", "Bling Bling" "Çitank" sesleri arasında, bir yerlerden buldıkları tek disketlik Test Drive'e hız ihtiyacı arınıp dermeye çalışıyorlardı. Tabii kafa arında kalan son birkaç tel saçın daha sınırdan dökülen diken olup kopmasına sebep olmaktan öteye geçemiyordu bu "primitif" oyun. Bizim dergideki her ed-törün peruk takmasının sebebi şimdiki bu günlerdir. Bu arada "Çitank" efekti de nedir? diye soranlar hızla uzaklaşıyorlar



1996-97 Falan

Milyonlarca satan Need for Speed'in yapımcıları, programcıları, EA'nın çaycısı falan multi-milyoner oldular. Kazandıkları parayı da bir tekneye yükleyip Hawaii açıklarında paraları çatır çatır yediler. Oohh! Gözümüz yok çok şükür!! Ama şu arada olan, ilk oyuna hayran olmuş milyonlarca "salıya torbası" hız tutkunu oyuncuya oldu. İki sene kek gibi bek eşip durdular yeni oyun için. Bu arada, EA'nın çaycısı, Hawaii bir kız a hayırlı bir yelvaç yaptı, ama kabile geçene eri gereğince, en yakın volkana hitap ederek kurban edildi. Salak!



1997 Yazı Need for Speed 2

Hazıra dağlar dayanmaz. Dayanmadı da. Çatır çatır yedikleri para sayunu çekince, EA'ye geri dönen yapımcılar ikinci bir NFS yaptılar. Daha geliştirdi miş bir 3D motoru, yüzde 50 daha detaylı pistler, daha pahalı arabalar derken, bu oyun da milyonlar sattı



1995 Need for Speed

Daha CD-ROM'un minibus dikiz aynalarına asılmadığı, internetin olmadığı, hatta uzaylı bir ırkın gizli silahları ile yaşadığı bir zamanda, vasıfsız bir '95 yazı sonunda tamami tamami, koskoca bir CD'yi kaplayan bir yarış oyunu geldi. Need for Speed isiminde bu oyunda, hayatta bilinmez bile süremeyeceğiniz Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10 gibi canavarları sürüyorduk. Üstelik rakiplerinin aksine NFS gerçek hız hissiyatı yaşatabiliyordu. Tamamı tam na altı(!) ko caman parçaları vardı. Test Drive disketini hakettiği yere atıp üzerine de sifonu çektikten sonra, herkes koşup bir NFS CD'si aldı. Eve gelince, önemli bir şey unuttukların hatırlayıp bu sefer de bir CD-ROM almayla güldüler, ama biraz daha isteksizce. Sonuçta NFS dünya çapında milyonlarca satıp yapımcıların zengin etti



Ama, ilk oyunun zevkini vermiyordu sanki. Yollar ve arabalar çok oyuncuya göre fazla "uçuk"tu. İlk oyundaki bir intimal bir gün bu yollar da bu arabayı kullanabilirim, keşke" duygusunu yitirmişti. Çünkü yollar da arabalar da fazla "mükemmel"di. Yine de herkes bu oyunu da aldı, adamlar teknenin bosalan kargo bölümünü parayla doldurdu. Çaycı için 40 saniye yetti saygı durumunda bulunuldu

1997 Sonbaharı Need for Speed V Rally

Şaşmayın, bu oyun Avrupa'da bu ismi çıkmadı. Zaten zengin olan NFS yapımcılarının da bu oyuna ailekasi yoktu. Avrupa'da yapılan V Rally serisinde, bir oyunu alıp üzerne Need for Speed damgasını yaptıran EA, Amerika'ya torbalarına bu oyunu daha şeye yeni NFS diye yutturdu. Gerçi 42 pist, 11 farklı araba, faarlığı çekiyordu, ama NFS'deki kontrol hissinin yarısını bile veremeden acizleriydi. Zaten sadece 'laystabil' olarak geçen NFS V Rally, ekili oyuncular tarafından tozlu raflarda terk edildi. Bu arada, ırsız getiştirilen EA ofislerdeki çay dememeyi öğretiler.



1999 Yazı Need for Speed: High Stakes

EA ekibinin yarısı, esrarengiz bir şekilde ortaktan kaybolur. Kalan ekiple yerinde ve doğru bir kararla, NFS oyunlarına niyet vermeyi keserler, çünkü bu serinin sonu gelmeyelektir ve Need for Speed keimesinin sağında yer alan sayı arttıkça insanlar haklı olarak oyuna daha da şüpheli yaklaşacaktır. Bunu anlayan EA ekibinin yarısı yeni NFS oyununa High Stakes 'Avrupa da Road Challenge' ismini verir. Bu oyunda bomba gibi patlar. Arabalar artık hasar almaktadır. Hasar aldığı, arabaların hem görünüşü hem de sürüş kabiliyeti değişmektedir. Ayrıca yeni eklenen Career modunda, yarışlardan kazanan paralarla arabayı daha da geliştirip daha iyi arabalar alabiliyorduk. Hatta bir modda sonunda gözümüz gibi baktığımız asil canavarımız Key-batme ihtimali bile vardır. Ve kullanılabileceğimiz arabalar BMW Z3

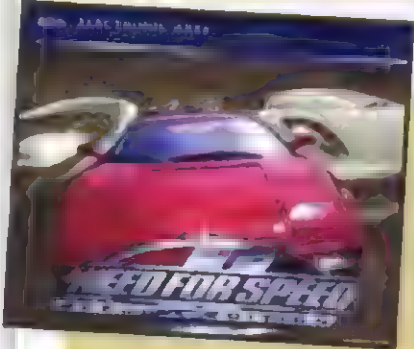


ve Mercedes SLK 230 gibi, en azından trafikte görebildiğimiz canavarlardı. Üstelik, High Stakes serinin Internet üzerinden oynanabilen ilk oyunuydu. High Stakes de deşer gibi satar, programcılar çok para kazanır, ama buna sevinmezler. Çünkü

1997 Kışı Need for Speed 2: Special Edition

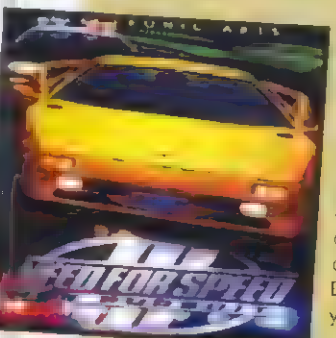
Çay demlemek, öğrenmesi zor ve boş zaman gerektiren bir hobi olduğundan, NFS programcılar NFS 2'yi alacak sus

leyp Need for Speed 2 'Special Edition' çıkarırlar. Ama oyun bomba gibi patlar. O sıralarda oyuncunun aklına (ve babasının cüzdanına, yeni yeni düşen 3Dix kartlara takti destek veren NFS 2 SE'yi beklenmedik bir şekilde serinin o zamana kadar yapılan en iyi oyunu olur. Dudak uçuklatan grafikler ne ek olarak dört yeni ve daha egzotik araba, bir yeni parkur vardı. Tükürük bezler yalamayan oyuncular tarafından yalanıp yutulmuş Need for Speed 2 SE'nin programcılarının yarısı, salıncı çaydan fışkırıp kazandıkları paraları da yanlarına alıp Hawaide çayının atıldığı vo kene son bir Umitle gider ve yerel bir kable şehrinde yardımla çeşitli vo odoo halletti yapmaya başlarlar.



1998 Sonları Need for Speed 3: Hot Pursuit

Kızın özünü beklenmedik olaylara gebe olduğu tartışılmaz gerçeklerden biridir. Çaycılarının sağ salım bulan ve buna aralı sevinen NFS Team #2, evde do me vaze dikler, göz a Need for Speed 3: Hot Pursuit yaparlar. Aman Allahım, o da nedir o yer. Başarılı olurca açılan yeni parkur ar, yeni arabalar, ve, ve... Kainatta ilk defa polis olarak hız yapın zib dendi kovalamanın zengin veren Hot Pursuit moduyla NFS 3 jenerasyonun gibi patlar. Teknik özellikler de alıp basır, çitir, hızınıza göre değişen müzik, Do by Surround ses teknolojisi ve 3D kartlar sonuna kadar somut reni grafikleri. Need for Speed 3: Hot Pursuit, oyuncuları bir kez daha mest eder. Ama, serinin diğer oyunlarına göre çok daha zordur. Bu arada, ner bakmadan dört korse olan EA ekibi, çaycının sergilediği garip davranışları farkedemezler. Bu hayatlarının en büyük yanlış olur.



2000...Yılbaşı Gecesi...Saat 23:59

Need for Speed'in programcılarının geriye kalanı, kışın ofisin bir kosesine buzuşmuş, çay ucağındaki gelen tuncel eskikni çaresizce dinlemektedir. Birbirlerine sarılan programcılar, tem birer cerezden alayıp kağıtların üzerne fışkılarak tartışırken, birden ışık alır gider. Karanlıkta bir birlerine daha da yaklaşırlar. Ofisin kapısı yavaşça açılır. Çeriye çiren yaratığın gözü donmuştur. K programcılar çaresizlik içinde hayvan gözleriyle yaratığın izlenirken, yaratık bir den elindeki cinazı havaya kaldırıp sanki sanki karşındakilerin seni değice bir kaya parçasıymış gibi kafalarını vurmaya başlar. İnsanüstü bir güçle savurduğu çaydanlık ilk programcının da kemiklerini kırarken adamların çığlıkları Los Angeles da yeni bir yılın ilk saat başını vuran saat kulesinin sesine karsır. Ses dinldiğinde EA ofisinin dışı kapısı açılır. İnsan gibi, ama insan olmayan bir yaratık karanlığın içinde kaybolur. Onu, volkan diye Hawaianın en büyük foseptik cukuruna atanları ve onu taktir büyük serine sonra aramaya gelen sözde arkadaşlarının acısını tüm dünyadan çıkartmaya sessizce yemine eder.



İNCELEMAYE BAŞLIYORUZ



42 The Sims

İşte uzun zaman boyunca bir daha göremeyeceğimiz kalitede bir oyun. Sims oyunlara bakış açınızı değiştirecek, sizi kendine esir edecek ve delirtcek. Her gün yaptığımız sıkıcı işlerin altında ne kadar eğlenceli olabileceğine inanmayacaksınız.



Urban Chaos

Şehrin bütün kaosunu yalnız bir kadın polis nasıl göğüsleyebilir ki? Eğer sert bir polisse birçok erkekten daha iyi.



50 The Sims 2

Birincisi çıtır açan bir 3D strateji aksiyon oyunu idi. İkincisi ise tam anlamıyla büyük bir fiyasko.



70 Ultima Ascension

Amerika'da cıkalı aylar oluyor ama KART'ın ülkemize orijinal olarak gelecek olan Ultima Ascension tam bir HIT!



Final Fantasy VIII

VII'den buyana pek bir şey değişmemiş. Daha iyi grafikler, daha çok büyü ve daha romantik bir konu.



48 Dracula

Bram Stoker'ın klasik eserine atıfta bulunan, oldukça başarılı ama bir noktada tıkanan hoş bir Adventure.



49 Formula 1 99

Yakasını bir türlü vasat olma huyundan kurtaramayan serinin son ve daha az gereksiz versiyonu.



50 The Simpsons

Taman zıprı ve uçuk bir karakter olan Jim, nihayet hakettiğini bulur. Kafasına düşen ineğin gazabıyla kendi içine hapsolür.



52 Wild Wild West

Orta şekerli bir fannın ne yaptığını bilen kişilerin elinde oldukça güzel bir oyun haline gelebileceğinin en somut örneği!



54 Wheel of Time

Unreal grafik motoru kullanılarak yapılmış başarılı oyunlardan biri. Büyük miktarda FRP kokmuyor da değil!



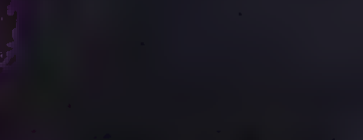
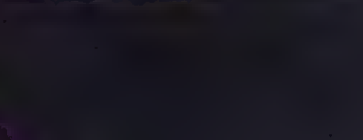
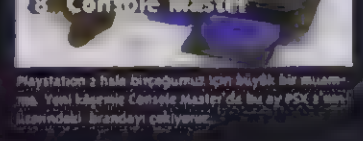
55 Crusaders of Might & Magic

300 bu işi biraz abartıyor galiba. Bu sefer Might & Magic dünyasına bizzat kendimiz kılıç sallamak için iniyoruz.



58 Atlantis 2

Cryo bu işi biliyor dostlar. Atlantis 2 birincisinden de öte mükemmel bir Adventure olmuş.



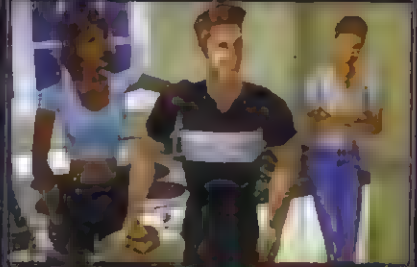
50 Formula 1 99 + 52 Aztec + 54 Close Combat 4
64 Wall Street Tycoon 2000

BASLIYO Kim?

iyi...

Bu ay hepimiz kendi sıkıcı yaşamlarımızdan sıyrılıp sanal ve ayrı derecede sıkıcı olan Sim'lerin yaşamlarını yönettik. Tartışmasız bir klasik ve tam bir

başbelası oyun **The Sims**



1. Sıra

Bu ay devam oyunlarının gazabına uğradık resmen. Birincisi çok hoş bir dövüş oyunu olan **Fighting Force**, vasat bir **Tomb Raider** klonuna dönüşmü.



2. Sıra

Birincisi tam bir klasik olan ve oyun tarihinde pıgır açan **Battlezone** z. maalesef her yönde tam bir fiyasko. Çok uğraştık ama bir türlü sevmeyi başaramadık.



↑
Disiplin başlıklarına dikkat!!!

URBAN CHAOS

↓ SPOT'a ve uzun luguna dikkat

Bu kadının rüyalarımız mı yoksa kabuslarımız mı süleyeceği yasaları karpı ne kadar saygılı olduğumuz bağlı

Yapım: Mucky Foot

Dağıtım: Eidos

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Action

Web: www.muckyfoot.com

Urban Chaos'un çıkış noktası, bir bilgileri bulma greek



tanımında bunun gerisini yaşıyacağınızı sanmıyorum ama en azından başlık olarak seçtiği konu bütün bu çirkin paragrafın mutsuz insan anı bir parça da o se teselli edecek bir şey

Tanıştırayım; D'arci

Urban Chaos'un çıkış noktası Nosiradamus'un 2000 yıl için on gördüğü, ya da üzdüğü İbaki açınza göre değişik bir kenar. 10001 yılın sona ermesiyle birlikte dünya yeni dönüşsüz bir karsın içine düşer. Ama bu noktada biz ilginçten soy, tek bir şehir ve o şehrin tek bir kurtarıc kahramanı olacak. Aslında bu adan gayet kısır bir düşünce olur. Tuluş durumunda Urban Chaos Yeni kadın karakterimizle tanıştınız mı? Union City'nin kahraman polisi D'arci Stern. Yoo, sakın ona Lara'ya da filan demeyin. Bu konuda çok hassas. Aslında bu, Savaş Ay yönetiminde A Takımı gibi bir programda tartışmaya aday saçmalıklı bir konu. Oyun dünyasından artık her onüne gelen kahraman mı oluyor? Oyun oyun için mi oyun toplum için mi? Bu kadının kahramanlar sektörüne yere-

yor yoksa halk mı? Mumyalara karşı savaşmak mı. Daha kahramanca. Suçlu insanlara karşı savaşmak mı? Çıbı en az altı hafta konu sıkıntısını ortadan kaldıracak başlıklar altında donup do aşip aynı soruya gelmek mümkün. Lara mı D'arci mı? Neyse ki biz burada A Takımı yapmıyoruz ve böyle soruları göstermeyecek kadar mesgul insanız. Ama hakikaten sizce hangisi? Tamam, D'arci daha akıllı ama su da var ki Lara'nın da göğüsleri güzel. Her neyse, Savaş ayının bölgesine daha taze girmeyeceğiz.

Aslında oyunun en tartışılabilir noktasını geride bıraktığımızı göre bundan sonrası gayet kolay. Urban Chaos adından da anlaşılabilir. Çıbı kent kaosu üzerine kurulu bir oyun. Hikayenin geçtiği yer olan Union City, bir oyunda şimdiye dek gördüğümüz en iyi tasarımlarla boy ökürece kadar ıddalı bir şehir. Zaten daha yapım aşamasındayken yayınlanan görüntüleriyle aksiyon turunun severleri için iyi bir av olduğu beliydi. Aslında bu yıl çıkan bütün oyunların ortak yanı bu heralde. Hepsi de son derece iğnç ve göz

2 000 yılı üzer ne yalardır, yüzyıllardır (belki de bin yalardır, tam bilgim o kadar yıl değil) kurulan fantezilerden hiçbirini henüz gerçek olmadı ve gitmemiştir. Üye de bir o asılık yok. Bu konuda fazlaca okuyup yazmış olanlar tüm mayalarnı 2000 yılın yitilışı gecesine bağlamışlardır. Anıya maalesef o gece de her yıl olduğu gibi şimdi de tayarına girmek istemediğimiz kci egenceler düzenlendi. Sabahı sarnos karşılamaksa başka da bir beklentisi olmayan insan ar topluluğu için her şey yolda gitti ama ya 2000 kıyametini bekleyenler? Onları kötü bir gece geçirtiler. Çünkü sabah için beklentiler adriyan bir baştan daha fazla sıydı. Her neyse, sonuçta olmadı ama üzgün değiliz. Çünkü bize 2000 kıyametinin neye benzediğini anlatan, anlatmaya kalkışan bir oyun var elimizde. Oyunun



alcı mekanlarda geçiyor. Böylece, mimarının bir oyundaki en önemli ayrıntılardan bir, o doğru nihayet kabul edilmiş görünüyor. Unon City'nin tek kötü yanı iç mekanlara sahip olmaması. Daha doğrusu varsa bile bunları hiç göremeyeceksiniz (hiç değilse aslında, polis merkezinin ve başınızın belaya girmesini sağlayacak olan birkaç mekanın kapıları size açık). Memur Stern bütün şehrin altını üstüne getiriyor, bütün çatılara çıkıyor, elektrik kablolarına asılıp binalar arasında uçuşlar yapıyor ama hiç bir kapıyı açıp içeri girmiyor. Kimbilir, belki de ciddi bir klostrofobinin sonucu bu. Ama eğer öyleyse bile, acısının bizden çıkılması doğru değil.

Şehrin Kaotik Düzeni

Darci, sıradan bir polisten çok daha fazla yeteneğe ve yetkiye sahip. Her istediğini yapabilmeye hakkına sahip o masının gayet anlaşılır bir sebebi var. Karşısında tek başına savastığı ve kendilerine Cats diyen suç örgütü artık iyice dallanıp budadanmış durumda. Bu adamları durdurmak için ne gerekiyorsa yapmak zorundasınız. Bir suçluyu tutuklamak, dove döve etkisiz hale getirmek ya da alınının ortasına bir kursun sıkmak arasında hiçbir fark yok. Hatta bu arada istemeden de o sağırdığınız masum insanlardan da sorumlu tutulmayacaksınız. Sonuçta burası kaotik bir şehir, sınırsız şiddet ve ölüm kaosun en sağlam belirtisidir ne de olsa. Ama kahramanımızı güçlü kılan tek şey yetkileri değil, az önce de söylediğimiz gibi çok da yetenekli. Özellikle de bir bilgisayar oyununda yaşadığı ve sadece klavye-deki bir kaç tuşa hareket ettiği düşünülürse. Yön tuşlarıyla sağa sola koşurmak dışında D'arcıye verebileceğiniz tüm komutlar için sadece 3 tuş kullanacaksınız. Tek başlarına kullanıldıklarında temel hareketler yapmanızı sağlayan bu tuşlar ıkkı ve uçuş kombinasyonları. Bir arada kullanıldıkları zaman kahramanıza birçok şey yaptırmanızı mümkün kılıyor. Bu sayede, oyunun neredeyse tamamını kapsamasına rağmen dövüş bölümleri uzun süre eğlenceli, bir süre de katlanır olmaya devam ediyor. Ama sonunda yaratıcı yanı eksik kalmış her oyunda olduğu gibi burada da sıkılmaya başlıyorsunuz. Belki bu söylediğimiz gerçek beat'em up düşün-



leri için geçerli değil, onlar zaten bir oyunu başından sonuna do-
vuşmak, kafa göz yarmak için oy-
nuyorlar. Ama istediğiniz şey
dengeli bir aksiyon-adventure ise
bir süre sonra Urban Chaos arka-
daşınıza hediyet etmekte hiçbir
sakınca görmeyeceğiniz bir
CD'den ibaret olacak.

Bayan Stern'in çevresindeki he-
men hemen her şeye etkileşimi-
mek gibi her oyun kahramanına
kısmet olmayan bir özelliği var.
Bir çöp kutusuna saklanmaktan,
ortalığa fırlatılmış boş kola kutula-
rını tekmelemeye kadar bir sürü
gereksiz şeyi bile yapabiliyor.
Yapması gerekenler konusunda
da genellikle hayal kırıklığı yarat-
mıyor. Özellikle de bir yerlere bir
manması gerektiğinde hiç baş-
ağrıtmıyor. İncecik saçaklara tutu-
narak yürüyebildiği gibi yerden
metrelerce yüksekten çok
uzun atlayışlar da yapabiliyor.
Gerçekten eğitilmiş bir polis o ve
sizin tarafınızdan kontrol edildiği
süre boyunca da yeteneklerini ve
bilgisini geliştirmeye devam ediy-
yor.

Sokak Savaşları

Yeni gelişen oyunundaki eğitim
bölümleri hakkında da birkaç şey
söyleyelim. Oyuna başladığınız
andan, son sahneye kadar sizden
beklenen üç şey var. İyi dövüş, iyi
ziplama, iyi araba kullanma. Bu neden-
le karşınıza bu üç dalda kendinizi sı-
nıyabileceğiniz, oyun içinde bazı
şeyleri basarıyla giderek zorla-
san uygulamalı bazı testler çık-
acak. Aşama aşama gelişen ve

güçleşen bu testler oyunun rutin
havasından çıkmak için de gayet
faydalı ve eğlenceli. Aksiyon yete-
neklerinizi sergilemek için engel-
lerle dolu bir platform, verilen sı-
nırı sürede baştan sona geçmek,
bir polis aracının direksiyonuna
geçip türlü manevralarla verilen
rotayı sızden istendiği biçimde ta-
mamlamak ve üç-beş kişilik grup-
lar halinde saldıran bir ton kötü
adamları tutuklamak gibi amaçları
olan bu görevleri gerçek estirmek
zorunda değilsiniz ama bence ço-
ğu zaman oyunun kendisinden
daha ilginç ve heyecanlı.

Yazının neredeyse sonuna gel-
dik ama Urban Chaos'un puanını
düşüren şeyi hala söylemedik.
Bu, düşmanlarınızın daha doğru-
su suçluların yapay zekası. Oyu-
nun geliştiricisi Mucky Foot anla-
şılır sızı zeki birkaç düşmandansa
az gelişmiş ama sayıları çok olan
adamlarla tehdit etmeyi tercih et-
miş. Bu da oyunun sürekli kendi-
ni tekrar etmesine neden oluyor.
Ama her şeyin ötesinde Urban
Chaos, göz alıcı grafikleri, kolay
oynanan ama çok yonlu dövüş
taktikleri, istediğiniz menden her
şeyi yapan kahramanı ve oyunun
tamamında eksik olmayan hız
duygusuyla aksiyon seven oyun-
cu anımsatabileceği türden bir
oyun. Beklenen süre bilgisayarınıza
kilitlenip diğer alışkanlıklarınızdan
odun vermek panasına Urban
Chaos oynayacaksınız. Üst üste
birkaç görevi tamamlamadan ka-
mak istemeyeceksiniz (bu arada,
hiç yeri değil ama oyunu sadece
görevler arasında save edebiliyor-

Fighting Force

sunuz, ne yazık ki) ama her aşk gibi
bu da kısa sürecek. Hatta benim
gibiyseniz, beklediğinizden de kısa
sürecek. Ve oyunun sonlarına
doğru karşınıza çıkacak olan ve
Stern'in yerine oynayabileceğiniz
diğer karakter Roper' as a
tanıyamayacaksınız.

KARNEYE DİKKAT

Serpil Ulutürk

LEVEL KARNESİ

Grafikler
İhtilaycı. Her şeyiyle büyük ve nareketli bir şehir görüntüsü. Yansımalar ve gölgelerle mükemmelle yalın çık efektleri.

Ses ve Müzik
Bir defa dinlediğinizde sevebileceğiniz müzikler, ama çok defa dinlemekten başka alternatifiniz yok. Sesler güzel.

Oynanabilirlik
Oynanmayacak bir yanı yok işte. Basit kombinasyonlarla çok değişik hareketler yapma imkanı var.

Atmosfer
Oyunun hızı sizi etkisiz altında tutacak. Ama her insanın durup kendine "ne yapıyorum ben böyle?" dediği bir an vardır.

LEVEL Notu 78

ve bir de bu söylediklerimizin sizin için yete-

BATTLEZONE II: Combat Commander

Strateji ile aksiyonu birleştirmeyi başaran Pandemic bu sefer iki türü geri ayırtırmayı da başarmış

Yapım: Pandemic Studios

Dağıtım: Activision

Tür: Strateji-Aksiyon

Web: www.pandemicstudios.com



tacak bir hamlede bulunmuyor. Gene de zora düşüp kaçıyor ar

..Ara Başlık Atmayı...

Oyunun asıl sorunu ise Battlezone'daki aksiyon ve strateji dengisinin bozulması. Bu iki türün sıradan oyuncuya ağır gelmesi ilk oyunun az satmasını sebebi görmüş olacak ki işler yavaş yavaş laştırmış. Battlezone II'deki strateji sadece üç kumaktan ibaret. Düşmanın nerden geleceği, sizin nereden saldıracağınız çok açık. Za

na hayasız böcek sürülen gibi saldırmamanın ötesinde hiç bir şey yapmıyor. Düşman birliklerinin geldiği vadiye iki Gun Tower bir iki tane de taret bırakınız mı savunmanız tamamlanmış oluyor. Habuki ussunuzun yakınındaki bir tepenin üzerinden gelen aşırma bir saldırı her şey daha heyecanlı kılabilir.

Bu oyunun sıradan oyuncular için daha kolay oynanabilir yapısı da oyunun özünü bozduğu bir gerçek. Pandemic bu noktada

çok daha doğru olduğuna inanmış uç yoldan birine gidebilirdi. Bunlardan birine sıradan oyuncudan stratejiyi tanıtmak çok karmakarışık işi otomatikleştirip sa



Bir Daha...

Battlezone II'nin hikayesi ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Ama ilk oyundan ikinciye taşınan pek bir şey yok aslında. ABD ve SSCB aralarında anlaşmadan sonra ISDF (Uluslararası Uzay Savunma Gücü) isminde özel bir güç kurarlar. Her şey gulluk gülistanlık giderken ISDF'e bağlı gizli üstlerden biri sa dünyaya uğrar. Bu noktada Genç teğmen Cook rolünde oyuncu bizi getiriyor. Yaptığımız araştırmaya sonucu saldırganların bir tür yaratık ırk olduğu ortaya çıkıyor. Yaratıklar ussun bu bulunduğu gezegeni terk ederken bizde peşlerinden portallar yoluyla ilerleyen gezegenler arası bir koşuşturma içinde peşlerine takılıyor.

Oyun ilk ekisini buradan alıyor. İlk oyundaki ilginç hikaye burada kiise bir yaratık avına dönüşüyor. Sizi bilmiyorum ama ben oyunlarda biraz daha yaratık görürsem kusacağım. Bölümler boyunca ilerleyen hikaye ise sadece sıkıyor. Düşman ussunu yok etmek, birini kurtarmak, belli bir noktaya ulaşmak gibi sıradan şeylerle uğraşıp duruyorsunuz. Uste ki yaratık ırkımız Scion'lar hiçbir zaman hikayeye bizimde bir katkımız olsun diyor siz işi

ten pek çok bölümde har talar çok geniş koridorlar şeklinde tasarlanmış. Bunlar nız (gun tower) ar har çı nereye kuracağınızı n hiçbir önemi yok. Düşman stratejik yapılarınıza saldırmıyor. Mesela kaynak toplayan Scavenger'ların za saldırmayı akl edemiyor. Zaten düşman strateji bir ya

dece üretecek birimlere karar versek oyun en azında saf ve sıkı bir takım aksiyon haline gelebilir di. Tabii bunun için yapay zekanın çok daha iyi olması gerekiyor. Harika grafikler, hafif bir konu ve Hoover-Tank'lar, sıkı bir aksiyon oyunu için gereken bütün şartlar zaten Battlezone II'de mevcut.



Battlezone 98'in başından beri piyasaya çıktığı anda ben gerçek anlamda etkileyen sayılı oyunlardan biri olmuştum. Birbirinin kopyası sıkıcı oyunları boğduğumuz 98'de üst üste gelmeye başlayan oyunların ikilerinden biriydi. Ustelik gerçek anlamda strateji ve aksiyonu birleştiren ilk oyunun Battlezone olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Battlezone'u en çekici kılan sanırım Command&Conquer'u aksiyonunu tam ortasında oynadığımız hissiydi. Ustelik oyunda hover tankların kontrol ediyorduk. Her bir arazide hız kesmeden ilerleyen bu araçlar aksiyonun daha da sıcak olmasını sağlıyordu. Battlezone'un konusu da bugüne kadar düşünülmüş en ilginç oyun konularından biriydi. 1950'lerde dünyaya düşen bir meteor tarafından bio-metal denen bir madde getirir. Bu maddenin teknoloji ve üretimdeki rolünü fark eden ABD ve SSCB bu metal için amansız bir mücadeleye girer. Bio-metal'in verdiği güçle bu mücadele birleince 1960'lar uzayda hover tankların içinde bio-metal kaynakları için birbirinin peşinde koşan Rus ve Amerikalılara tanıklık olur. Ama buna tanık olan sadece zամandır. Her şeyden habersiz sıradan insanlar neyeca ne insanlığına adanmış atacağı günü beklemektedir. Oyun ABD ve SSCB'nin sorunda güçlerini birleştirmek zorunda kalmasıyla bitir.



...Unutmayacağıma...

İkinci yol oyun üzerinde daha sıkı çalışıp daha sağlam yapay zeka ve bölüm tasarımlarıyla orijinal Battlezone'un çizgisini bozmamak elbette. Bir yandan sağlam stratejiler kurarken diğer yandan parmağımız tetikten çekemediğiniz, bizi tam anlamıyla terletecek bir oyundan bahsediyorum. Başka bir deyişle yine az satsaydı ama bu sıkı oyuncu arı mutlu etseydi.

Üçüncü yolda strateji ve aksiyonu eş zamanlı yapmamak olabildi. Oyunun stratejik kararları kolay bir kısayol tuşu ile ulaşılan farklı bir pencerede emir vermenin zoru içinde olurdu ve bu emir verme sürecinde aksiyon dururdu. Bu yolun en hoş getirisi bütün bir mermi nereye gideceklerini neyi nereye kuracaklarını burunumuzun ucuyla işaret etmek zorunda kalmamamız olurdu herhalde. Tabii önce yapay zeka geliştirilmeli. Düşünebiliyor musunuz teknoloji gelişmiş, uzayda yaratık avına gitmişiz ama radar ekranı üzerinden komut veremeyimiz hâlen yok. Oyundaki tamamen faydasız Relay Bunker a-

ra konan uydu görüntüleri bu işe adapte edilebilirdi. Bizde haritanın diğer ucundaki düşman üssüne yaptığımız saldırının ortasında üsse donup bir bina dikip koşarak saldırıya dönmek zorunda kalmazdık. En azından biz uzaktayken bir Gun Tower'ımız yok edildiğinde "Soyeyin o Constructor'a aynı yerde şu lanetli Gun Tower'ardan bir tane daha istiyorum. Yanına bir tane daha yapalım ki bir daha indirmesinler!" diyebilme şansımız olsaydı. Ama Battlezone II bize işkence etmek panasına bütün yolu getirip donup Constructor'a burunumuzun ucuyla yeni Gun Tower kurulacak olan yeri işaret etmemizi gerektiriyor.

...Hayatım Üzerine...

Bu arada her uç öneri içinde yapay zekanın geliştirilmesi sarfını koyduğum gözünüzden kaçmamıştır. Battlezone II'de biriminin yapay zekalı gerçek anlamda korkunç. Pek çok kez birimlerini elerinden tutup gidecekleri yere

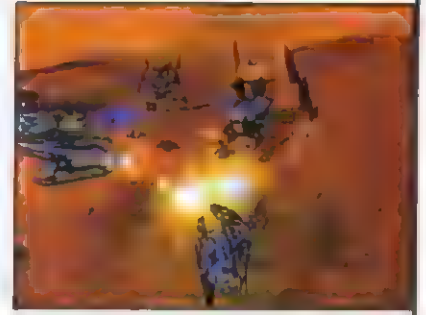
kadar götürmek zorunda kalıyorsunuz. Yoksa bir yerlerde takılıp kalırdı ki gibi, söylediğiniz yere düşman üssü üzerinden gitmeye de kapabiliyorlar. Taretlerden daha uzun menzile sahip Mortar B'kolar ne denise ateş etme-

den önce taret menziline girme yeti uygun görüyor. Bir tankınıza tarete saldırı emri verdiğinizde önce menzile giriyor. Düşman ateşini görünce bir süre ateş hattında ne yapacağını düşünüyor. Sonra nihayet saldırmaya karar veriyor. Tabii o tarete ulaşana kadar taretin onu hakladığını söylemeye gerek yok. Kısacası bir grup acemiyi (aslında daha kotusunu hak ediyorlar ama dilim varmıyor) yönetmek zorundasınız ve bu pek çok kez baş ağrıttıyor. Bu yüzden benim size tavsiyem bir birim salaklık edip kendini zor duruma sokarsa bırakın olsun. Canınız sıkılmaya değmez oyun nasıl olsa çok kolay. Bir de eğer düşman üssü basmak gibi zor bir operasyona girseyekseniz yanınıza gerekenin iki katı adam alın. Nede olsa bizimkilere pek güvenemiyor.

...Yemin Ediyorum! - Tuğbek

Yazının şu ana kadar ki kısmını okuyunca oyunu yerden yere vurduğumu gordum. Ama oyunun dikkate değer artıları da var. Bunlardan birincisi grafikler. Grafikler kesinlikle muhteşem. Hele bataklıklarla kaplı gezegende her yeri saran yeşilin tonları, su ardaki yansımalar ortalıkta boş boş gezen jölemsi ve dinazorumsu yaratıklar keimenin tam anlamıyla göz alıcı. Roket ve Mortarların aralarında bıraktığı sis efektleri Quake 3'ün roketlerini aratmıyor. Çevre ile etkileşim oynanışa pek değer katmasa da atmosferi daha da geliştiriyor. Vurulduğunda yıkılan ağaçlar, uzaydan paletli bir araç geçince yıkılan çukurluklar veya çöken buz tutmuş yüzeyler gibi. Buradaki tek sorun içinden geçilebilen nesne ve duvarlar. Çarpışmanın tam ortasında kendinizi duvarın öteki yanında bulabiliyorsunuz.

Oyundaki en hoş yanlardan biri de araçların tasarımları. Scion araçları pek de göz alıcı olmasada ISDF'in bütün gemileri çok iyi tasarlanmış. Grafik olarak hoş oldukları gibi biçimler fonksiyonlarına da uygun. Ayrıca binalar gerçek boyutlarda. İlk oyuna göre binaların büyüyen araçların küçüldüğünü söylemek yanlış olmaz. Battlezone II'nin ilk oyundan üstün olduğu diğer bir nokta arayüz. F tuşları ve rakamlar yoluyla pek çok işi kısa yoldan



hale edebiliyorsunuz. Alışmak bir süre alıyor tabii. Ama oyunun genelini kolay olması öğrenme eğrisinin oldukça nazlı olmasını getiriyor. Aynı şey arayüz içinde geçerli. Kısa sürede birimlerinize seri komutlar verebilir hale gelebiliyorsunuz. Tabii onların sizi dinleyip dinlemeyeceği keyifleri ne bağlı.

Toparlamak gerekirse Pandemic ve Activision'ın bu oyunu oynayıp da hayran kalan herkesi hayal kırıklığına düşürüyor. Ancak bu oyunu zor ve sıkıcı bulup da bunun kıvrınları bu sefer aradıkları oyunu bulacak. Her şeye rağmen iyi grafikler, başarılı arabaları ve ilk oyundan artı kalan değerlerle Battlezone II hala oynanabilir bir oyun. Eğer dört bir yanımızın nanka oyunlarla çevrelediği bir dönemde gelmeseydi onunla daha fazla vakit geçirebilirdim.

Tuğbek Ölek

Grafikler

Çok iyi. Özellikle 32-bit renk desteği ve ışık efektleri oldukça çarpıcı. Araç modelleri güzel.

Ses ve Müzik

Musik pek kullanılmıyor, sadece ses efektleri başanlı. Her silah gerçeğe uygun ses efektleri çıkarıyor.

Oynanabilirlik

Yapay zekanın zayıflığı sağ bası yolduruyor ancak oyun herkesin oynayabileceği kadar kolay.

Atmosfer

Farklı gezegenler oyuna renk katıyor. Ancak oyunda sık sık düşen tempo atmosferden çok şey götüyor.

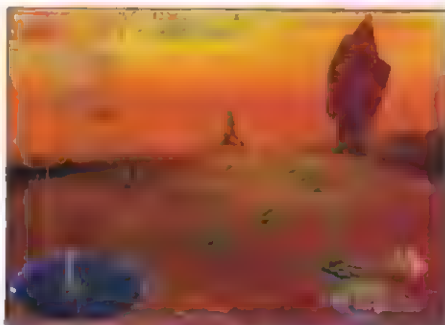
LEVEL Notu

68

FeedBack

http://www.level.com.tr

MAYI 2000





ULTIMA 9: ASCENSION

Araştırma Sorusu: (Bir kez daha Britanya'nı kutlamak için kendi hayat pahasına)

Yapımcı Firma: Origin

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tur. CRPG

Web: www.ultima9.com



O n yıl önce bir sayar
oyun aletinin bu
gizli teknoloji si bir
kurşun gibi bir şeyti. Yine de
zaten bir yaygın oyunla olan
tek farkta zeka testi aldim. Bek
zaman bir tıbbi cihaz, za
birin kederde bir tıbbi ki
eshi bir yazı sayı ve zihne ge
qi çar eden bir değeri ge
yeri. Son zamanlar esds gibi oyun
yapmıyorlar. Bu yüzden deni

de art. 15, § 1º, III, da Lei nº 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA), a fim de garantir a proteção integral da criança e do adolescente, bem como a sua formação física, mental, moral, social e cultural, a fim de garantir a sua cidadania e a sua participação social.

[illegible]

restorasyonu için Sarırmı
klasik olmayan, paslan
ayrılardan güçlü amatör
bir ruhla mükemmel bakı
sıfırdan yapılmış bir üretilen
yapımadır. Yalnızca 11
sınırlı bir şekilde yapıldı
nisi için para
kaldırıldı.

1. 1

[illegible]

RPG'de Devrim mi?

47. $\frac{1}{2} \pi$ m

adinda 19 ya-
sindano nu qan
si yadigala
Dina si ya
ya naskati
Dina ya

Ultima Underworld, Wyl-
lensten 3D ve
Doom'dan be-
le önce 16 kez yanı-
a tırmış ve bir çok k

bakış arışın dan a, boyu d bir
dunyanı bilgisayar ekranında taşıdı
Ascension'da uç y dan ben ge s
bir mefasi m sındaydı bir y can
can b. zamandır yabancı derg
ler k kışım en ne bakıp a jama
Zin say 10 kiken b c asıyar

Şifreli kimlik devrim yapacak mı? Öylem, çekiliyordu, kapı mı, ar na çok amir ver e şeyler söy dy m e d i. Şifre için de re n öyün e d u n d e i y i, ancak p e r a n n b u k a d a r g e c k e m s e c i t a s n a k a r s n y n e d e t e m m a n m a d a n ö y i s a y a s l a m y o r s e z l e m i v e r y e n i a d a m y o r s e z l e m d e d e v r i m y a p a r a k n i l e k e. Y a n l y n i z s e r k e t e r a ç s o y u t u b i r d e n y a d a k a n n e k e s t a n y a ç s i n d a n g e n l y o r s e n e z

Onlarla da yaşıyor bir hedef varmış
varmış... Bütün bu nesne
lerin zerine değerek onları etkile-
meye çalışıyoruz. Nereye
seviyorduk her nesneyi sürük-
lemek, yontmak ya da parçadan bir
yeni çanta ya da kumaş ya da

varların arkasında kelle, qorusu
nüzü engelemiyor. Genekliğinde
dindir kiş bakı acısına da geñme
şirıs var. Oyunda basında aldığın
z keler kelerın altında gıran
t ilen yorve buyuere öşgelele
abuk eris in içi dı sandılmaç
kem erin özerinde on k kane lıas
pıñ zır, ş dğiz e şalor ve buyu
k kıl dıñk buyu n şurak yorak
k öşşükle in yeneñ zıñ yır ve
f lıslar yıldı kıl abıy yorsunuz

Sürüngeçler ve Kuşlar

Oyunun grafik ortamı ise aya-
tının tersine, sanki zorluk çıkart-
mak için sadistlikten tarifiinden
yapılmış. Performans en güçlü s-
tonlarda bile yerlerde sürünüyor
Zaten en iddialı b yerlerde sa-
tıyor. Eğer kıt b alba ed-
er, bir bir seviye yaklaşıp da-
nırlar da p d d en en asyıl
dan yere t e k d iz s des no-
zavun d n sset mrsunaz

3Dix'in kartında Güne A'ya
da bir iyi bir sonuç elde ettiler.
Yor. Ayrıca çere ayrır dokular
la kaplanmış testis dolı oldu.
Çar da RAM de yetmiyor ve garri
que sesleri eşliğinde nardı sen z
kari mayaya taşıyor. Ama oyunun
yabancı sı Örgü. Ermasıra göre
233 MHz k bit CPU ve 32 MB
RAM. Oyuna oynatmak için yeter
liyims. Artık bu için aç klanmaları

Karsıbir de ne yapıpdağın zı biliyor
sur iz ceylan mı? Hadi okuyucu
tayfası hep bir kile Hic çay rüesin
yoktu nâ hâl âhî l alud zort zort
zort! Tek şorun bu da değ. eze
ikle kitap ekarken ya da alış veris
ederken giran ekran erdal pırılç

ram siz b'nder windows e ate
biliyor. Ascension'in cemosun
da bu rok dal a skı dayard i
piyasacak surum unde ca
kima oran i liser urus
buna karsin bir kital i
acoguzmizda size
teların



nus anı nasyonnunu zeyem yorsunuz ve miter çok yavaş hareket etmeye başlıyor. En kotusu da sa ve dosyalarının aniden hep birikte bozulmaya karar vermenin. Bu olduktan sonra kaidığınız verinin yin bir dosyaya ne de eski sa ve'lerin üzerine kaydedilem yorsunuz. Save etmi kopyasını ayrı bir yere atmayı, o da o mızsa oyunu baştan yüklemeyi deneyin. Duyduğuma göre oyunu o brebilmek için önce belli görevler yapmanız gerekiyormuş. Yoksa ilerlik görevlerde sorunlar çıkabiliyormuş. Şimdiye dek ahlaklıklarından Ascension'ın oynanmaya deymeyecek denli omur törpüsü o doğu kanısına kapılmış ve abırlıslın z Alimda şu durumunda bile alıp oynanmaya değeri ecek kadar gızır bir yapılmı. Zaten yakında yınalar ve dıana sağam sun'mer de çıkma ya başlar

Sevgi, Cesaret, Doğruluk, Sağlamlık

Ascension'ın tasarımı Richard Garnot da tasarıyla katılmış, konular, karakterler, görevler çok iyidir. Daha önce sizler k fantastik olan Britanya'yı kurtarıp Avatar, son bir görevi çağırır. Ufima serisinde adan olduğu üzere, bir boyut kısıpından geçerek gezegenimizden Pağan dünyasına yolculuk edecek ancak bir daha geri dönemeyecektir. Dünyadaki

evde ve çevresinde geçen bölüm yolculuk için gereken kemer, çanta, pusula, oyunu kaydetmeye yarayan çuyluk gibi eşyaları da dıgınız, ve biraz alıştım yapılabileceğiniz Lunsima tırnıne çin de. Pağan'a geçmeden önce neye kararlınız. Kulma lınınız. Siz sordu ju yed soru kır kırılırız mı duğır bir ye. Burada sinime biraz da Garri ot te sefesi giriyor. Oyun sevgi, cesaret, doğruluk kavramının kombinasyonlarından o uşan adına, alçakgönüllük, dürüstlük, şeref, kendini te da etme gibi sekiz erdem üzerine kurulu ve her erdem bir meseğe karşı geliyor. Dikkat eden altak göndürlüğü erdem olarak seçerseniz bir coban olarak başlamanız isten bile değı. Pağan'a gelince nizde bir e derha ve biricisinden oluşan bir protokol heyetin siz bekarken buluyorsunuz, neyse z zamanında başka bir yere isinla nıp son anı kavurma o maktan kurtuluyorsunuz. Çevrede biraz dıaşınca Britan'a'nın bi ge ve moruk kralı Lord British'in (bu nefi eslında Garnot oluyordu) per elinden kaçırıldığı ve dış şer güçerin ukeyi potup parçalamaya çalıştıklarını anlıyorsunuz. Sekiz oyundur gebortemediğiniz Guardian'ın ger do imus s ipri z erdemlerin güç erin taşıyor. Bilm lar çalınmış ve toprak an çıkıp göge uzanan sokak dev sütan çevre

ye bir şeyler yapmış. İlerleyen zamanlarda Lord British kaçırılıyor ve onu kurtarmak da amaçların z arasına giriyor. B'ini kurtarmak gerekiyorsa barı tas gibi bir prens ses fa an olsaydı.

Sen de mi Avatar?

Örgün bu seriyoyla eski bilek RPG'leri sevindirirken oynanış

turma öğesi eklenmiş ancak ded keler ne göre dğer elemanlar çevrede dolaşp saldırdığınız hedefe saldırmaktan başka bir şey yapmıyor. Armışıda, efendim etki eşim fa an dınyormuş... e daha ne olacaktı k? Tamam biraz grup çimuhabı bel. Raliblow Six ya da en az n rlan b adurs. Cate turunde taktik üretme anağı iyi olurdu ama bu



biçiminin kolaylığıyla yeri yetme lere ve Action'lulara yonulmuş. Bu acidan bakınca sa kılı yın ulti mal'sı da Lara Croft sendromuna kapılmış gibi görünmüyor. Julien La rak yin y lann Avatanını da, Garriot yin bir Ufima dıana yapıma yataçın spolyor. Bu çok iy, düşünsenize henfler esedğin kulağına s kacırp. Avatar karşın za dönme olarak da kabirlerdi, Ufima X Tarabash'ın aneti, Avatar'ın Dönüşü fa an. Tamamı crik o a rak çok dıana derin bir oyun ama tıcan bir bakış açısı ya ne kesi mut u etmeye çalıyor. Zatenı vermekten yin de sırt almıyor. Bunun en temel nedeni bir grup maceracı yin de tek bir kahraman yönetiyor. İn anız Boyle o dıca oyun RPG den çok Action unsuru cıer neye bas yor. Yalnızca zaman zımar. Başka ke aklet erin yönetim n a dılıyorsunuz. Örgün Ascension'a bir grup olus

dediğiniz bile yeteriydi. Herhalde zaman yetmedi, ve dıcan kaygı dına ağır bastı. Sonuçta Third Person Shooter tarzı bir oynanış biçimyle gıze m konunun içine edild. Zıp ama tınanma, yuz me, dövüş gibi action öğeleri de yuzcyse yapılmış. Sanırım oyunu iyice Action haline getirmemek ve ak tarallen da müster kaçırmamak için böyle bir yol seçmiş ama sonuçta ortaya bir k m k dıana mı çıkmış. Örgün'de k dıan er b z zayıf embes leri n faıla ak kar smas n diye ç o cıca RPG'nin ters ne Ascension'a karakter statistiklerini, sayılar falan yazan bu ekran eklemeyi ser. Le ve atılama c ye bir şey yok. Siz ana ve yan görevleri başardıkça özellik ler nı kacırmı oarak arıyor. Ufima nın ardı bak anca ra ba andıra nı an dıca k dövüş teknikler öğrenen e gıpek bu yenilik dıan n e yor. Dıuşun ar da dıne n say cıer de dıca k dıca k dıca k





THE SIMS

Sims, hiçbir nihai amacı olmayan bir oyun: Tıpkı hayat gibi...

Yapım: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: Simulasyon

Web: www.thesims.com



Alternatif
Kesinlikle Yok!!!

ediyorlar ve bu kesinlikle daha heyecan verici

Nerden Başlasak?

The Sims bir mahaledeki bir kaç ev ve onlardan birinde yaşatabileceğiniz birkaç karakter arasından seçim yapabileceğiniz bir ekrana başlıyor. Size sunulan seçenekler ilginizi çekmiyorsa kendi eviniz ve kendi karakterleriniz yaratabilirsiniz. Ama ben öneririm, işe hazır bir ev ve karakterler kullanarak başlamanız. Çünkü zaten bir Sim acemisi olarak uğraşmanız gereken çok şey olacak. Nasıl bir başlangıç yaptır

rup pizzasını yiyen bekar bir adam a, çocuklarıyla masada oturup gevezelik ederek kendi hazırladığı yemeği yiyen bir adamın hayatının aynı olduğunu iddia edemez

Diyelim ki bekar bir kadın olarak baş adık Sim hayatımıza (evet, öyle başladık), kendimize bir de ev arkadaş seçtik, yalnız bir Sim'i en hızlı bunalıma sokan şey olduğunu bildiğimiz için. Evimizle, arkadaşımızla, komşularımızla ve tabii bundan sonraki hayatımızla ilişkiler kurmaya nereden başlayacağız? Öncelikle evimizde bir Sim'e en çok gereken şeylerin mutlaka bulunmasına dikkat etmeliyiz. Mesela tutup da bir bilardo masası edin

Bir oyunu anlatmaya ne-reden başlanır? Genellikle konusundan. Peki konusu nedir? Yaşadığımız, ya da saplandığımız günlük hayat olan bir oyunu anlatmaya nereden başlanır? Sabah kalkıp kahvaltısını yapan, kostura kostura işe gidip gelen, açılan, yemek yiyen, tuvalete giden, alışkanlıkları televizyon izleyip komşularıyla vakit geçiren, aşık olan evlener, çocuk yetistiren, yani sıradan bir insan olarak siz ne yapıyorsanız onu yapan bir insanın hayatı nasıl anlatılır?

Bu sorunun cevabını çok da iyi bilmiyorum ama Maxis yine yapılabileceklerini yapmış ve son oyunu The Sims ile size yaşatabileceğiniz en sıradan (ya da en sıradışı) hayatı anlatan bir oyun çıkarıyor. Daha böyle bir fikir ortaya çıkarken bütün dikkatleri topladıkları üzerinde şimdi oyunun çıkmasıyla birlikte

gördük ki bütün o merakımız ve heyecanımız boşa değilmiş. The Sims şimdiye dek oynadığınız hiçbir oyuna benzemeyen yepyeni bir şey. Nereden başlayacağımızı bilemeyişmin bir sebebi de bu.

Geçtiğimiz yılın başlarında, yani SimCity'nin son versiyonu SimCity 3000 i çıkıldığında da yine Maxis'in Sim buyusu etkisine girmiş ve uzun süre bu oyunu oynamıştım ama bir sonraki adımın bu olacağı hiç aklıma gelmemişti. Yani şehrin canı kalmaması için gerekli gördüğüm ve o halleriyle bir yığından başka anlamları olmayan Sim insanlarını kendi başlarına birer karakter olup karşına çıkmalarını beklemiyordum. Aslında daha önce SimCity oynamış olanlar, bu oyunla belediye başkanlığından aile reisliğine terfi



ğiniz oyunun dışı açısından son derece önemli ve her farklı başlangıç birinden çok farklı hayat hikayeleri anlamına geliyor. Tıpkı nasıl bir ailede doğduğunuza bağlı olarak kaderinizin çizilmesi gibi. Aslında nasıl bir karakter, nasıl bir ev, nasıl bir aile ya da ev arkadaş seçerseniz seçtiğiniz görüşte yaptıklarınız arasında büyük benzerlikler var. Ama tüm bu benzerlikler her insanın acıkınca yemek yemesi gibi en temel ihtiyaçları karşılamakla yükümlü olmanızdan kaynaklanıyor. Yoksa kimse kanepede otu-

mektense (zaten paranız da yetmez buna) henüz fakırsınız, öncelikle banyoya bir tavabo almakta fayda var. Ya da terasa bir basketbol potası yapacağınızıza mutfağa bir masa koyun, baş ağrıları olarak bu daha çok işinize yarayacaktır. Öncelikler sadece ev eşyalarını hangi sıraya seçeceğinizi belirlerken değil, sıraları koyarken de çok önemli. Yani günler geçmiş ve siz hala aradığınız ısı bu amama sanız ve Sim tanrılarının elinize bıraktığı para suyunu çekmek üzereyse sabanları ilk iş olarak kapıya gelen gazeteyle sarımal ve hemen bir iş bulmaya çalışmalısınız. Gerçek bu oyunda her



şey gibi avarelik de mümkün ama emin olun modern Sim dünyası da tıpkı bizimki gibi düzenli bir işi olmayanlar kolay kolay kabul etmiyor ve onlar yalnızlığa, doyasıya da mutsuzluğa itiyor. Ve Sim'in z bir kez mutsuzlukla tanıştı mı tekrar toparlanabilmesi için çok uğraşmanız gerekebilir. Çünkü depresyona geçen karakteriniz dünyaya küsecek, hiçbir şey yapmak istemeyecek, içine kapanacak ve tam anlamıyla gözünü zın önünde eniyp geçecek.

Neyin Var Bebeğim?

Bir Sim'i huzursuz ya da depresif yapan tek şey ıssızlık değil e bette. Onlar da tıpkı sizin gibi gündelik hayatta olup biten hemen her şeyin farkında ve hayatlarıyla ilgili bütün detaylardan bir şek de etkileniyorlar. Çok iyi bir işiniz, komşularınızı kışkırtacak güzelliğe bir eviniz, sizin için çalışan hizmetçileriniz bile olsa bir akşam duz ekranın karşısındaki kanepede otururken ağlamaya başayabilirsiniz. Çünkü belki de hayatınız paylaşılabileceğiniz birini bulamamışsınız. Ya da sizi bu kadar bunaltan şey her gün aynı şeyleri tekrarlamak. İyi bir terapist olup Sim'in zın derdini anlamalı ve ona en iyi neyin geleceğine bir an önce karar verip harekete geçmelisiniz.

Bütün karmasık yapısına ve hassasiyetine rağmen bir Sim'in hayatları beklediği şeyler o kadar da imkansız değil. En basit haliyle temiz ve bakımlı bir ev, düzenli yemek ve uyku, birkaç yakın arkadaş, sonra bir aşk, çocuklar, plazma TV, berber koltuk, bahçeye bir havuz, hızla yükselen bir gelir, barbekü partileri, kahretsin, onlar da bizim gibi sıteli Yetirmeyi biliyorlar. Aslında

isteklerin asla bitmemesine neden olan şey Sim'lerinin sürekli gelişiyor olması. Gelir düzeyleri, sosyal ilişkileri, yiye gittikçe karakterlerinin konfor ihtiyacı da artıyor ve yaşam standartlarının da yükselmesi gerekiyor. Bu tip durum arda yapmanız gereken şey bol bol alış veriş, tabii içinde bulunulan duruma uygun şeyler almak koşuluyla.

Aslında şu yazıyı yazarken kendi Sim maceralarıma değinmeyi hiç istemiyordum çünkü The Sims oynayan insanları biraz gözlemerseniz askerden yeni gelmiş gibi hiç sızmadıklarına, bitmek tükenmek bilmeyen Sim anılarını anıttıklarına şahit olursunuz. Böyle bir duruma düşmek istemiyordum açıkçası ama bir yerde askerler de anılamak



azımı. Hem onlar da belki benim gibi bu deneyimi henüz yaşamamış olmaları bilgilendirmek için konuşuyorlardır (pardon anılarını paylaşıyorlardır) bu kadar çok. Her neyse yersiz de olsa bu kısa öz eleştirimi de vereyim de sonra "hep kendi Sim'lerini anlatıyorsun ama olmamış işte, ben daha iyisini yapıyorum, nesini anlatıyorsun bu tatsız şeylerin" gibi ukalıklar yapmayın. Yap-



sanız da için zde kalsın, bana söylemeyin.

Ne Diyorsam Onu Yap!

Biraz da teknik olarak ne yaparsanız neyle karşılaşacağınız, neyin ne anlama geldiğini anla-

(Mood'lar) olacak. Ekranın altında bulunan ve son derece kulağınaşıl ve anlaşılır bir şek de düzenlenmiş olan kontrol panelinden takip edebileceğiniz ve Sim'in zın temel ihtiyaçlarının ne kadının giderildiğini gösteren Mood paneli elinizdeki en önemli anıtar. Buradan onun ne kadar aç, ne kadar konforlu, ne kadar temiz, ne kadar "sıkışmış" olduğunu ve enerjisinin, keyfinin yerinde olup olmadığını, sosyal hayatının ne durumda olduğunu izleyebilirsiniz. Bunlar Sim'inizin temel dürtüleri ve bu temel dürtüler ne kadar çok tatmin edilirse gündelik hayat o kadar kolay olur. Yani bu panele baktığınızda yeşil renk kırmızı ya ne kadar baskınsa Sim'inizin basit ihtiyaçları da o kadar karşılanmış demektir, kendinizi tebrik edebilirsiniz! Ne yazık ki mutluluk bu kadar kolay elde edilen bir şey değil. Sızce ortada hiçbir sebep yokken huysuzluk eden bir Sim'in bunu neden yaptığını anlamak için onun kişiliğinden düşünmek ve buna bağlı olarak neye ihtiyaç olduğunu tahmin etmek zorundasınız. Ve tabii son olarak da bu ihtiyacı gidermeniz gerekiyor. Sim'inizi yeterince iyi tanıyorsanız bu o kadar da zor bir şey değil. Ama kaabalık bir aeden sorum uysanız her bir için doğru olanı bulmak ve bu doğruları hepsi için bağdaştırmak için bir miktar sosyal psikoloji okumanız gerekebilir. Ya da buna ev hayatını iyi tanımak da diyebiliriz. Zaten The Sims i bu kadar cazip kılan da bu. Oyunu oynamak için gerekli her türlü tecrübeye ve bilgiye aslında sahipsiniz ve bu bilgi ve tecrübenin kaynağı hergün yaşadığınız hayatın başka bir şey değil.

Hayat Bir Karmaşa

Yaratıldığınız Sim'ler kendi hallerine bırakıldıklarında da hayatları





nışardır. İmgeyi devam ederler. Ama bu her zaman aklca bir fikir değ. Berşer. Çirkinleşip mizgib onarınca zaafatır, tembelikler ya da işi kâğıt. B'z de boğuz zamanlının en yavaş bir şeyler zırtlamak ça hayalimiz berbat etme işi. İmne gireriz. İmne doğrudur. Çağırız. Bu noktada imlâları tek üstün ya nımız kafarı için üstüne yesil bir kontrol atındadır. Simgesiyer değişmememiz. B'ın ar bir yene Simin zırtlığı başna ka d'ında kisadın b'şke. İyileştirilip to kontrolsüz şerh emeye başlıya. Çağırılar s'z yavın. Çirkinleşeneye devâm edim. İmnesi k'niz için de dâha doğrudur. Ayrıca Simin zırtlığı kendü için her şey faydalı n'ir. İmnece şeyler yapabilmek için k'ınanarak. Bos vakitler arıcaksız yaratabiliriz ve doğrudur. İmnesiz. Onları dan her şeyi kendü başna imlak etmelerini beklemek haksız k' olur.

İş ve Güç

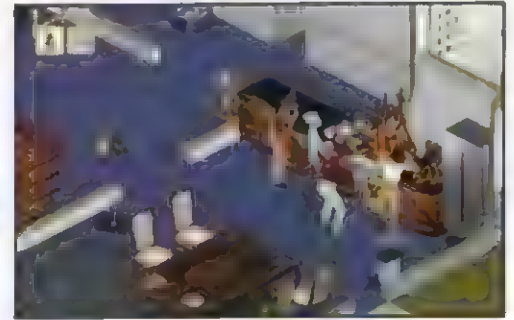
Çalışan bir Sim'in oldukça sınırlı boş vakti olduğunu düşünerek olursak bu zamanların ne şekilde değerlendirildiği çok önemlidir. Her ne olursa olsun koşullar bizim gibi değ. Hafta sonu ya da bayram tatili diye bir şey yok. İyi bir Sim her sabah uyanıp işte çalışmaktadır. İyi bir Sim'dir. Gerçek gün üst üste, otmamak koşulları da şiz zırtlığı sınırlar. Her zaman var a n'ir.

ya ilerleyişini ve bu arada dışardaki misafiri olumsuz duyguyla oradan ayrışın. Hayretle izlemekten başka bir şey yapamıyorsunuz. Zamanı kavramı bozdukları gibi işliyor olmasına rağmen bazı işler için ayrı bir sürenin uzatıldığı da şizir bozdukları bazı kolları vardır. Benim ailem Sim'in her sabah 25 dakikası için tuvalette geçirdiğini anıya madem ya da r'as. İyide bir çözüme posetin miktarını halıgedek çöp kutusuna taşımanın yekâsı yörüm saatime mal olduğunu bilmeyorum. İmne de bu gibi işlerin düzeni barak tekrar andığı ve oyunun genelinde zamanı k'ınan m'ın çok kritik olduğunu düşünürse fazladan ve neye harcattığını bilmedğiniz her dakika daha çok g'üzüze b'arıyor. Bir şeyere gerçek en geç k'ıldığını fark eden Sim'in yapabileceği en iyi şey son anda atağa geçip k'ınan m'ın a'ınun d'ında n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa. Zamanın hızı k'ınan m'ın d'ında n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa. Zamanın hızı k'ınan m'ın d'ında n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa.

karşısına geçip 'ne giysen' diye düşünmüyor. Neyse ki ve Süperman gibi kendü çevrelerinde n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa. Zamanın hızı k'ınan m'ın d'ında n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa.

Hayat Bir Oyun

Sim'inlerin zırtlığı hayatta daha etkilidir ve başarılı bir insan olabileceğini düşünür. Fazla dan b'ize beceriler kazandırmak zorundasınız. Çok zırtlığı b'ize olursunuz yemek yapmaktan zırtlamayan bir Sim'e zırtlamaya k'ınan m'ın ev n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa. Zamanın hızı k'ınan m'ın d'ında n'ic b'iz vermeyen ağır haraket ediyorsa.





belli becerilerini geliştirmek için izleyebileceğiniz beş yöntemler var, bazıları konuyla ilgili kitap okuyarak kazanılıyor ama örneğin mantık kazanmak için satış raç oynamanız, karizma sahibi bir Sim olup diğerlerini etkilemek için ayna karşısında çalışmanız gerekiyor. Bu tip şeyleri evinizde yeni eşyalar aldıkça (ki bunu her fırsatta yapın) kendiniz de keşfedeceksiniz ve Sim'inizi size itiraz etmeyeceği iyi bir modda yakalarsanız daha gelişkin bir insan haline getireceksiniz. Ama isinizi tesadüfe bırakmak istemiyorsanız ve onlara neyi nasıl öğreteceğinizi mutlaka en başından bilmek istiyorsanız ülkemizdeki dağıtımı Aral Thalath tarafın-

okuyunca oyunun dünyasının ne kadar renkli ve çeşitliğe açıldığına dana iyi anlayacaksınız. Bunun dışında oyununuzu zengin eşitmek, yani yeni aletler, yeni evler edinmek için başvuracağınız web sitesinden istediklerinizi alabilmek için de orijinal oyuna ihtiyacınız var. Buradan kendi Sim tiplerinizi yaratmak, yeni duvar ve yer döşeme eri edinmek için de faydalanabilirsiniz.

Arkası Yarın

Bu oyunun Network üzerinden oynandığını düşünmek de son derece heyecan verici. Şimdilik aynı mahalde komşuluk edebilmenin tek yolu iki kişinin

oturduğu evin karşısına bir ev yapan hain bir arkadaşın (o kendini gayet iyi bilir) kız arından birini kendi adamına asık etti ve kız gidip oraya yerleşti. Şimdi başlangıçta iki Sim'le girdiğim evde tek bir kişi yaşıyor ve tüm amacı eski ev arkadaşını geri kazanmak. Tabii bu arada aynı şey kendikendinize de yapabilirsiniz. İçinde bulunduğunuz mahalleye ne kadar çok yeni aile kazandırarsanız o kadar çok farklı hayatı denemış ve daha zengin sosyal ilişkiler kurmuş olursunuz. The Sims' orijinal olarak edinmenizi bence gerekli kılan bir başka sebep de

da bir fe akette kaybetmezseniz onları sonsuza kadar yaşamaya devam edebilirsiniz, daha doğrusu siz yaşadığınız sürece onlar da yaşar. Bu oyun, hem oyun dünyasına hem de oyunculara çok şey kazandıracak, yepyeni kapılar açacak potansiyelelere sahip. Bu dört sayfada anlatamayacak ama herbiri çok önemli daha birçok özelliği ve ayrıntısı var The Sims'in. Uzun sözün kısası, ben şimdi izninizi rica ediyorum, gidip sürdürmem gereken bir Sim hayatım var

Serpil Ulutürk



dan yapılan oyunun kitapçığını mutlaka okuyun.

Bu oyunu mutlaka orijinalinden oynamanızı öneriyorum. Paranızı piyasadaki kopyaların dan birine değil de gerçeğine vermek için çok önemli sebeplerin olacağı. Bunlardan biri az önce konuyu açmamızı sağlayan kitapçık meselesi. The Sims'in dünyasında nasıl bir yer edineceğiniz kavramak açısından bu kitapçık çok faydalı. Ayrıca da can sıkımayan, eğlenceli bir dille hazırlanmış. Kitapçık

aynı bilgisayar üzerinden farklı zamanlarda oynaması. Bu ne işe yarar ki demeyin, Sim'lenimin



kesinlikle şimdiden bir klasik olmasın. Maxis'in bu oyunun üzerine ekleyeceği, ekleyebileceği ve de eklemesi gereken hala birçok şey var, bütün bunlara ulaşmak için The Sims'i edinir ve sakın bir kenara atmayın. Zaten eninde sonunda oyunun kendisini almanız gerekecek, bari en başından doğru olanı yapın. Bir de tabii tüm bunlardan bağımsız olarak bir oyunu kopyasından ya da orijinalinden oynamak arasında bugüne kadar defalarca anlatılan ve artık bildiğimize emniyet olduğumuz için şimdi tekrar değinmeye gerek duymadığım sebepler var, her oyun, her yazılım için geçerli olan.

Yazı bitti ama bu oyun kolay kolay bitmez, bütün Maxis oyunları gibi The Sims'in de bir sonu yok. Karakterlerinizi olumla terk etmez ya

Grafikler

Göz kamaştırıcı değil ama bunun için sebep de yok. Ev hayatı üzerine konulu bir oyun için kesinlikle tatmin edici.

Ses ve Müzik

Kusursuz. Çatal bıçaklarımız, horlayan adamımız... tümü de kulaklarımız beklediği sesleri çıkarıyor. Müzik de yitli yerinde.

Oynanabilirlik

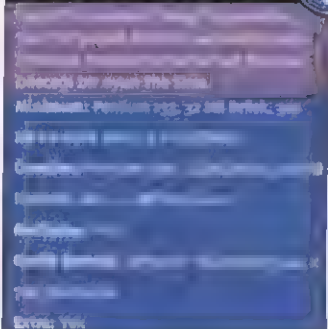
Çok kısa sürede nasıl oynayacağımızı kavramanızı sağlayacak bir arayüz sistemi. Sade, yeterli ve anlaşılır.

Atmosfer

Oyun çıkışı çok önemli ama şimdiden kendinizi Sim'lerin hayatına dolaşmaya başladınız mı?

LEVEL Notu

96





FINAL FANTASY 8

Kainatın en romantik CRPG'sine hoşgeldiniz

Yapım: Squaresoft

Dağıtım: Squaresoft

Tur: CRPG

Web: www.finalfantasy8.com



Aynı zamanda, son zamanlarda yüzleşmek zorunda kalacağınız en acı gerçeğe de hoşgeldiniz. Final Fantasy 8 birçok yönüyle Playstation versiyonundan geride kalıyor. Şimdi oturup size oyunun Playstation versiyonundan kötü olan bütün yönlerini yazdım tek

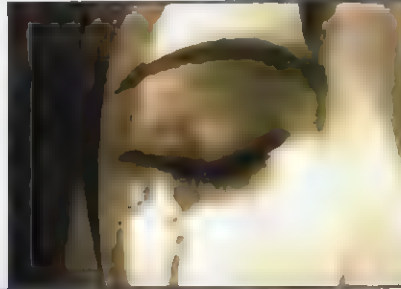
zira demolar, bunu açıkça söylüyor, kesinlikle öldürücü. Savaş grafik ve animasyonları da mükemmele yakın. Savaş arın ve büyüleri her noktasında Anime çizgi filmi her neyse abartı efektler göze çarpıyor, bu tür animasyonlardan hoşlanmanız bile Final Fantasy 8'i almak için geçerli bir ne-

sinde kalan Squall'ın hangi tarafın naki, hangi sının düşmanı olduğu na karar vermedir. Bu arada kendi içindeki savaş, kazanma, artık onu bir lider olarak gören ar kadas arını hayal kırıklığına uğrat mamalı ve kendisi kabul etmese de hayatının aşkı olan Rinoa'yı korumalıdır. Tabii, bu arada devreye giren kötü bir büyücüden geç miş simdiki zaman geleceğin birbiri ne çirkinlerinden, ortalıkta dolaş an ve kim olduğu bilinmeyen es rarengiz kızdan bahsetmiyorum bile.

Bu noktada Final Fantasy 7'nin

denilen güçlerin üzerine kurulu Savaşlarda fiziksel saadır dışında herhangi bir şey yapabilmemiz için "Junction" denilen özellik sayesinde GF'ü bir karakterinize bağlamanız gerekir. Böylece GF'ün sahip olduğu özellikler, o karakter tarafından kullanılabilir hale gelecektir. Mesela, "Magic", "Item" ve "Draw" yeteneklerine sahip olan bir GF'ü Squall'a Junction ederseniz (yani bağarsanız), Squall savaş sırasında büyü yapabilir. Elinizdeki eşyaları kullanabilir ve düşmanlardan büyü çekebilir. Tabii "büyü çekmek"

kelimesi dikkalınız çekmiş tir, oyundaki bütün dengeer bunun üzerine kurululu. FF8'de yaptığınız bütün büyüleri düşmanların zandan "Draw" komutuyla çekiyor ve daha sonra kullanmak için saklıyorsunuz. Çektığınız büyüleri, yine Junction komutusuyla farklı özellikleri



beni hem konu, hem de oynanış açısından FF8'den çok daha fazla etkilediğini belirtmem gerekiyor. Yukarıda anattığım konu kesinlikle yedinci oyunun konusundan daha iyi değil. Aynı zamanda, büyü sistemi de fazlasıyla gereksiz yere karıştırılmış ki bu sistemin nasıl çalıştığını anlamamız için oyunun içindeki Tutorial bölümünü okumaya saatlerinizi harcamalısınız. Yine de beni anlamaya çalışayım.

FF8'de herşey Guardian Force

nize bağlarsanız, bağladığınız büyü'nün cinsi ve miktarına göre karakterinizin o özellik güçlenir. Bu, Final Fantasy 8'in büyü yönetim sisteminin oldukça ufak bir kısmı. Daha büyüleri doğru karakterler tarafından kullanılması, Ability'ler, Limit Break, GF'arın eğitilmesi, Seed Test gibi hayat önem taşıyan bir sürü ayrıntı var, ama bütün bunlar oyun içindeki Tutorial'dan okumanız hepminizin akl sağlığı açısından daha iyi olacaktır.

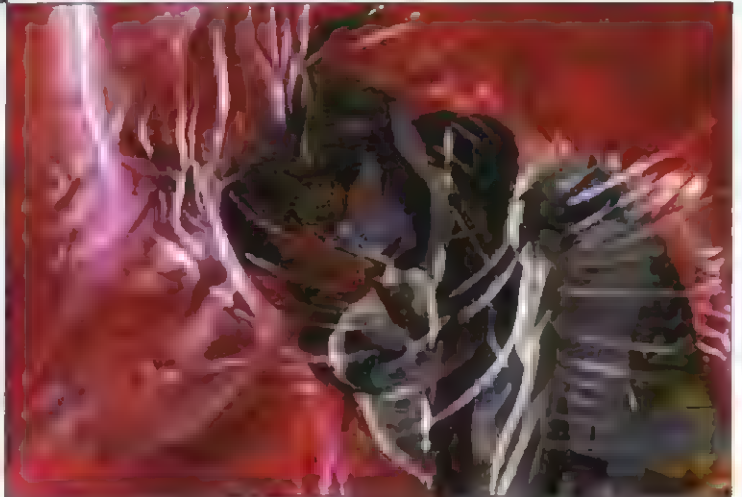


tek, ama bu oyuna haksızlık etmek olurdu. Çünkü oyun çok güzel, değişik bir teması, dostluk, aşk ve cesaret üzerine kurulu oldukça insanlı bir konusu var. Oynanış çok zengin, tıpkı bir satranç oyunu gibi oturup uzun uzun düşünmeden gereken savaş sahne eri, ana hikayenin haricinde her bir oldukça derin olan yan görevler. Oyunun her noktasına gizlenmiş ufak tefek detaylar sizi oyunu bitirmeden rahat ettiriyor. Ayrıca hakkını da yemeyelim oyunun bazı yönleri dibinizi serbest düşmeye bırakacak. Silicon Graphics sistemiyle hazırlanmış

den. Ama yine de Playstation'da oyundan aldığım tadı, PC'de almamam.

Burada olacağım...

Final Fantasy 8, asker bir akademiden (Balamb Garden) mezun olmak üzere olan Squall Lionheart'ın etrafında gelişiyor. Akademi'deki en büyük sınav olan SeeD testine, oku da herkesin nefret ettiği Seifer ile birlikte girer ve o kazanırken, Seifer kaybeder. SeeD'ler Garden tarafından para asker olarak kullanılan askeri bir birimdir. Dünyadaki en büyük üç güç olan Gadiada ve Esthar ara-



DRACULA RESURRECTION

1897 yılında eski, büyük bir evde bir grup yazar toplandı, Roman metninde mükemmellik ediyorlardı.

Yapım: France Telecom Multimedia Dağıtım: Microids

Tür: Adventure

Web : www.draculagame.com

Muhabbetleri öyle kolaydı ki bir anda korkunç bir fırtınanın koptuğunu bile hissetmediler. Fırtınayı farkettilerinde ise eve dönmek için çok geç olmuştur. Fırtına o kadar büyüktü ki o kadar uzun sürdü ki, bir kaç gün boyunca evden hiç çıkmadılar. Bu sırada yazarlardan birinin aklına ilginç bir fikir geldi ve tüm yazarlara en iyi korku öyküsünü yazmayı telif etti.

Ve böylece 1897 yılında fırtına sonucu eve hapsolan bir grup yazarın yazdıklarından, ki büyük 20 yy korku klasığı çıktı. Bunlardan bir Mary Shelley'nin Frankenstein'i, diğer

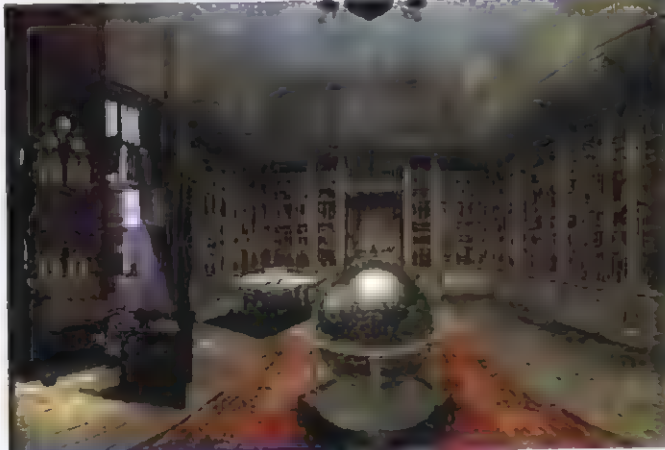
Bram Stoker'ın yazdığı Dracula idi.

İşte şu an okuduğunuz oyun incelemesi France Telecom Multimedia'nın son şeheri Dracula: Resurrection. Bram Stoker'ın Dracula'sının devamı niteliğinde. Oyuna ki oyun tam kitabın bittiği yerden başlıyor ve muhteşem grafikleri, olağanüstü demolar, öte güzel efektleri ve kolay ve kısa bu macalalarıyla devam ediyor.

Adventure konusunda bu aralar azan Fransız milleti yine yapabileceklerini neredeyse en iyisini yapmış. Neredeyse diyorum çünkü eş benzeri olmayan özelliklerinin yanında bir kaç kusuru da yok denebilir.

Haydee, Sıcak Kana Gel!

Önceki demolardan bahsedeceğim. Şu kadını söyleyeyim, hayatımda gördüğüm en güzel baskınlık demosa sahpe ve



Atlantis

Lighthouse

inanılmaz atmosferi. Demosa bu kadar muhteşem olan ise animasyonları ve yüz ifadeleri. Animasyonların

nepsi 3D ve çizim olduğu belli olsa da bir film den kesinlikle farkı (Wild Wild West'in demolarındaki yapaylığı yok). Karakterlerin yüzleri ve mimikleri ise (özellikle handaki kadın ve yaşlı adam) iddia ediyorum, bilgisayar oyunlarının gelmiş geçmiş en detaylı, en etkileyici ve en güzel.

Keskinlikle çeneniz sarkacak. Benim çok fazla önem verdiğim özellik (Wild Wild West'de bulamadığım), yani karakterlerin sadece mimikleri ve hareketlerine bakarak ne hissettiklerini anlamaları. Bu oyunda fazlasıyla on planla ki bu bilgisayar animasyon teknolojisi bakımından sevindirici bir gelişme. Ne yazık ki demolardaki bu başarıyı grafikler için söyleyemeyeceğim. Her ne kadar kend



benzerleri içinde yine en iyilerden olsa da, nedense bu Fransızların yap

tığı diğer tüm adventure'larda olduğu gibi bir soğukluk, bir ruhsuzluk var. Mesela ekrana baktığınızda hiç hareket etmeyen, ve sembolik bir çizimi olan karakter yanına gidip konuşmaya başladı gınızda bir anda harikulade gerçeği bir demoya dönüşüyor.

Grafik demo arasındaki bu celiksiz de dolayısıyla atmosferi bir güzel batılıyor.

Hatta söyleyebilirim ki, bir ya da iki ekran haricinde oyundaki ekranların hiç birinde animasyon yok. Bir çok yerde araya demolar sokmuşlar, ama tüm oyun boyunca sanki fotoğraf albümüne bakar gibi ilerliyorsunuz.

Hoş gerçeğin insanın gözünden gösterip kare kare ilerleyen diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da 360 derece her yöne dönmeniz ve ayrıntılı ekran incelemeniz mümkün ama yine de anı sürprizleri ve yeterli hareketin olmaması böyle bir oyunun sağlama gereken korku duygusunu veremiyor. Ses ve müziği de herhangi bir şekilde laf söylememize gerek yok çünkü bir korku oyunu için kesinlikle çok iyiler.

Gelelim, oyunun can alıcı noktasına, bulmacaların zorluğu ve oyunun uzunluğuna. Önceki oyun kesinlikle 2 CD için kısa bir oyun. Biz dört arkadaş oyunu yarı uyuklar bir pozisyonda 6 saatte bitirdik, ki biraz şanslıysanız daha kısa sürede de biter. Bunun nedeni belki de bulmacaların kolay

dır. Banz bir şekilde diğer tüm adventure'lardan daha kolay, hatta hayatımda gördüğüm en kolay adventure. Şatodaki bir kaç yer haricinde oyunda bulduğunuz objeleri nereye kullanabileceğiniz hemen anlayabiliyorsunuz. Bunlara bir de abuk bir bitiş eklenince, oyun geri kalan tüm özelliklerine rağmen, biraz doyumsuz bırakıyor insanı, belki de tadı damakta bırakıyor desem daha doğru olur.

Sonuç itibarıyla, adventure konusunda ister profesyonel olun, ister hiç adventure oynamamış olun, bu oyunu mutaka bir görun, oynayın. Yaşasın Fransız Adventure Yapımcı Şirketler Koruma Derneği!

Not: Oyunu bitirmemizdeki yardımlarından dolayı bir çok dostlarımız vampir manyağı Doruk'a, ve sebek Selim'e teşekkürlerimizi ve şükranımızı sunaniz.

Gökhan & Batu



Grafikler

Demolar ve animasyonları türünün kesinlikle en iyisi. Grafikler de epey güzel, ama biraz donuk ve hareketsiz.

Ses ve Müzik

Kusursuz. Özellikle nergide sabah erken oynarsanız, hafiften "yusuf" nidaları duyulabiliyor.

Oynanabilirlik

Çok kolay bulmacaları var ve bir objeyi ekranda görece kadar iyi gözlemle varsa, oyuna bitirmekte hiç zorluk çekmezsiniz.

Atmosfer

Birçok objeyle ilgili animasyonlar, ses efektleri ve müzikler bulunmamış. Atmosfer biraz sıkıcı.

LEVEL Notu

80

EARTHWORM JIM 3D

Sayın saygınlık... Bugün Kartal Savcılığında bir platform oyunu yüzünden arı daha arbede çıkıyordu.

Yapım: Virgin Interactive

Dağıtım: Interplay

Tür: 3D Platform

Web: www.ewj3d.com



Avukat, lütfen ediyorum hakim bey, oyun savcının barıştığı kadar laubali değil. Tamam, bazı yerler de oyunun ekleme yeteneği koptuğu nu söyleyebiliriz. Belki, ama her şey kesinlikle stilistik niğnin altında. Ayıca biraz olsun oyuna vırsıl ve komik hareketler eklemek hem oyuncuya hoşça vakit geçirir, hiç de oyuna çabuk ısınmasını sağlar.

Hakim, ne demek, siz devam edin savcı.

Savcı, Peki hakim bey. Demin de dediğim gibi, oyunun özellikle grafikleri günümüz teknolojisinin altında. Oyunumuz 1600X1200' e bile desteklenmesine rağmen günümüz klasiklerinden şöyle bir Drakula'ya, Final Fantasy VIII'e ya da Quake'ye bakıldığında aradaki fark daha net görülebilir. Belki grafiklerin net ve pürüzsüz olmasına bir şey diyemeyiz, ama sorarım size Hakim Bey, nereye gitseniz Mars'a ayak basarak tek bir gün çöleştirdiğimiz şu günler de 32 MB Ultra TNT2' lerimiz daha detaylı grafikleri hak etmiyor mu?

Hakim, Sanırım haklı olabilirsiniz savcı bey, ama önce avukatın savunmasını dinleyelim.

Eeee... Sevgili Hakim Bey ve Juri Kurulu bu.

Konuda maalesef sevgili savcıya hak vermek zorunda yım. Tamamı bir sürü 3D efekti kullanılmadığı, detaylara cılgın casına özenilmediği doğru ama savcının sözünden kaçan çok önemli bir ayrıntı var. Dik kat

ettiyeniz verdiği örnekler

adventure ve FPS dünyasının son örnekleri ve grafiklerin en önemli rol oynadığı oyunlar.

Hayırlı iltiraz edili... İltirazınız kabul edilmektedir, siz devam edin avukat bey. Hah, teşekkür ederim hakim bey. Az önce savcının dediği gibi dikkatimizi çekmek istiyordum. Oyunun muhteşem bir grafik dizaynının olmaması katil ettirir. Ancak günümüzde herkes sever. Kılar zengin değil ve bir ekran kartına verecek 200 doları yok. Bunları da düşünün sevgili yapımcı firma Interplay, oyunu her hangi bir 3D karta sahip Pentium 133'te çalışacak şekilde dizayn etmiştir. Hatta 3D ekran kartı kullanılmayan platformda bile oyunu oynamak mümkün olacaktır. Hah böyle olunca, siz de takdir edersiniz ki oyunumuz görsel bir sanat eserinden çok eğlenceli bir platform olacaktır, ki zaten platformların ana işlevi de budur zaten eğlendirmek.

Bu konuda ne söylemek istersiniz savcı bey?

Hakim Bey, evet, grafikler konusunda söylemek istediğim şeyler söyleyebilirim, kararlar

safınıza kalmış, eğer teknoloji olanaklarının kapitalizmin ayakta kalmasında tuzla buz olmasına göz yumuyorsanız, sizin tercihiniz. Bunun yanında avukat bazı kılavuzlarda çok haklı. Özellikle de platformların eğlendirmek için ne kurulu olduğu konusunda. Ama maalesef ki oyunumuz bu konuda da tam bir hayal. Bakın sevgili hakim bey, hepsi her aklı başında insanın düşünebileceği üzeri, bir oyunun eğlenceli olması için her şeyden önce kolay bir oynanabilirliğe sahip olması gerekir. Peki, bizim oyunumuzun oynanabilirliğine ne diyor? Su yaşına kadar gördüğün en kötü kamera açılarna sahip. Bu konuda izin verirsiniz saygın oyun dergisi LEVEL'in yazarlarından Batu'yu şahit olarak çağırmak istiyorum.

Derler ki Batu, Kartal Savcılığında On Şahit Gücündedir...

Batu... ve gerçek, sadece gerçek söyleyeceğimdir, tüm yazı işleri müdürlüğünün ruhu bu dâvreye yemini ederim. Peki sayın Hakim Bey, savcının da dediği üzere bu kamerasız açılar gerçekten tam bir hayal. Her bir zekâ oyununu oynamış bir insan olarak söyleyebilirim ki, kimi yerler





WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

Vahşi bari hiç bu kadar vahşi, mahmurlar hiç bu kadar parlak olmamıştı inarvdi

Yapım: SouthPeak Interactive

Dağıtım: Southpeak Interactive

Tur: Action -Adventure

Web: www.southpeak.com



bulunmde de yapılacak çok bir şey yok, teçhizat da no! O yüzden iki ayrı çiyun oynuyor gibisiniz. Karşınza çıkan karakterlerden, sorunları çözerken basıyordunuz ya. Ama karşı her şey farklı. İlk Gerci problemi de tüm daha çok sırt üstü tutan koluna da kasıf sırtı sayı. Artemis de bir kırma rındaki elektrigin zıyla çözüm getiriyor. Ama getirene kadar da caili çıkıyor; çünkü oyunun devamlı kısmı epey zor. Seranin klasik duvar tırucularına benzer bir yapısı var. Yani eğer siz derseniz görüyorsunuz, ekranı ekranı oynuyorunuz, ekranı görüyorsunuz. Bu değişir ve bulduğunuz çözümler bir sonraki tümde klerde deneme yanılma metodu

J m West Gerçek bir siyah
uzun saçlı, tüm ziplardan
kolunun bir uzantısı gibi
kalanab, mesinin yeti sıra zen
ve çok evli. Ayrıca tüm kadınlar
ona hasta. Arthurus Gordon Her
tarafı ek ve subuk cömert pektir
sanbıl. Şanlardan nefret eder.
Sadıcc mekân kaleler kullana
rak, günü müz teknolojiyi sim
follos emişir. Ya da bir boyz ve
şerayemizi. Çi da tunc hasta. S
te bu muhteşem kadınlar, hayla
nın en zor görevlerinde bir araya
geliyor. Amerika. Başkanın sonun
hazine için, dida eden kişilerin
tatlılığını, şifre ve karar verirler.
Bu zor iş görev boyunca, bir lara
yardım etmiş gibi kabul edecek ka
dar zek ve hıyvak ve cesur ve yete
riktir ve yakışıklı olduğunuz da
sanıyorsunuz. Hayatı za nani ek
ranı basit diyal.

Diyeceğim ki, ilirre yapmak, de nezdini, ama Şekit geçenin bilineni, ka- ve zileri, çöküş, düşüm, yaz arını, bir gün, cana yazmamama, Şenar'ın, si- ka, sayı, te- can- skreninden, ne- is- sonu, ar- cık- ma, ya- cı- nı, za- sını, ne- cı, m- cı- cı, çok ar- eni, Şu- rı, Peak- nı, son- cı- nı, W- rı, W- q- West- a- cı, ka- ma- ya- cı, yor- um, k- r- ner- ler, bac- le- y- nı,

Silahlar ve...

Suamekkert filmi en tek
eden oyuldan f. k. asan olma
dig kesni birge tek k. n. bilr

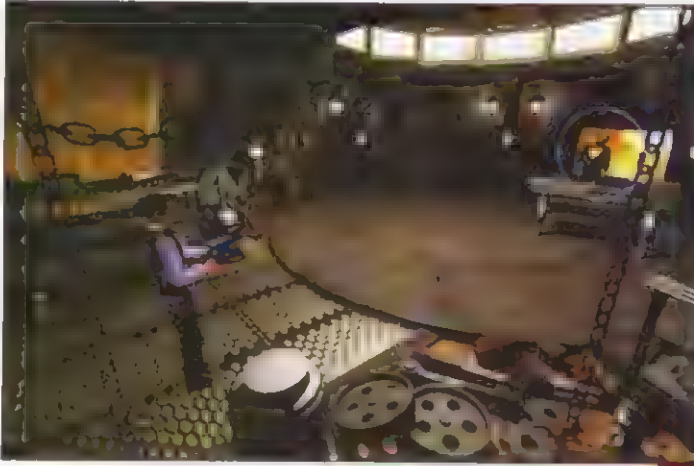
bişkiler, yargıların tümüne karşı
biran diye yazar. Fakat azakas
maandandır. Bekir d. f. n.
urancı güvenip öyünün ya xim-
riya yeteneği özün gösterilmeme
sindendir. Ama, ilahın bir şey
varsa W d. W d. West şeytanın bir
cağın kırak gibi

Her şeyden önce bir çok oyuncudan fark bir taraftan kırmızı yerde normal bir adventure oyunu gibi ilerlerken, kırı yolda da siyahı ile konuşturarak, her an tehlike için en iyi manevraların zıyalet etmesini ve her karsınızda kışkırtıcı ve saldırgan bir adventure player davranışları ile fark ve belki de esas fark da yan oyuncularda, ayrı karakterleri için ayrı ayrı hikayelerdir. Bu Eder için West şehersizmiş, oysa bu bir barda başlıyacakseniz ve araştırma için zıyalet etmecektir.

[illegible]

Nasıl ki bir arak deneyorsunuz. HOS, bu 1. adımı nasırlar zayıftır ama eğer doğru bir şekilde kullanırsanız, yeniden çok kolaydır. Nitekim de bu ayarlar da da daha en başta sıkı tutulmuş olmaları var. Gerektiğinde, Optics bölümünden edventure için zorluk ayarını yapabilir, buna göre gerek yerlere bu kadar abartmış (kışkırtıcı) Ama burada en açık seçikle, neyan ediyoruz. tüm tabanlı strateji, her hangi tüm oyunlardaki tüm zorluk ayarlarına siddetli karşıym. Bir oyunu kırıştırdığında esit şartlarda bitiririz, namlar, Red Alert Modunda bitirilen Hard'da bitiririz. Aynı kefeye konulmaması gerektirir. www puca'ya bitirdiğini iddia eden bir vitayene esinler. Kesinlikle övünmeye hakkı yoktur. O yüzden firmalar oyunlarını her zaman en kolaylar. Zira di-





neniz daha fazla zorlamas ve gideceğiniz mekanların ayrıntılı olması açısından (özellikle oyuna başladığınız ve her bölümden sonra gideceğiniz başkalarının özel yapımı treni "The Wanderer" çok sahane çizilmiş, epey ayrıntılı ve güzel). Tüm bunların üzerine karakterlerin animasyonları da gerçekçi ve benim bu tip oyunlar da en çok korktuğum 2D-3D uyumsuzluğu göze batmıyor.

Musik tekno ojsı deniyor, öğrenini. Kısacası, sestem yavaş birisi kayetiniz olmaz garanti veriyorum.

Sonuç itibarıyla WWW ekran oynanan adventure yapısı ve aralardaki sıranı mücadeleleri eski batıyı seven ya da hep korböyler arasında bir dedektif rasında iki yönütmek isteyen herkes kendine çeker. Eğlence bir yapısı var, ama bazı yerlerde tıkanabiliriz ve bu da canınızı sıkabilir. Bu yüzden siz en iyisi oyunu alıp oynayın ve takılıp bize

den bir yapıda yapmalı ve bu konuda oyuncuya kesinlikle bir seçme hakkı tanımalıdır. Österik. Lazı yererde adventure zorluğu, saçma sepan bir noklayı çıkıyor ki, ufak bir işlem için uğrımışla bir arnıbayı yakmak bir douş yapımanız gerekiyor. Tamam tatlı, buna yapma firma karar verebilir bir tok ama eğer adventire oynuyorsanız ve o iş için bir saat ten fazla harcadyseniz soru sadece o lambayı yakmak umama.

Beki küçük bir ayrıntı ama da na motive edici odaları, oyundan kolay sıkımanız engeller.

... güller

Oyun bir veya iki sene önce görseyim şim etilenebilirdim 3D bir demoya açıyor. Koti de g. kosnik, zanaatçıların

çinümüzde, özellikle de Dracula'nınkindi qordukten sonra beninorhang. Bir çok de yemden sıratma sans yok. Yanıly, guze, ugrasmışın da, nerede Dracula, nerede WWW. Özellikle de artk soyedipki meklere göre dudaklarını oynatan karakterlere sanp. yunların yapıldığı çinümüzde tanta kukadair gibi sadece kolları bacakları on gerçekçi şekide oynatmak yetmiyordur. Daha fazasın istiyoruz. Trende konuşurken, pencereden geyen ruzgar. Girdorlar saçını dağıtmalı. çu erker. çin'in çuak dışerini qorme yz. eğer korkuyorsa, muttu arsa, ya da kızgınlıktan kopuruyorsa bu nlar sadece kasların dan okuya imeliyiz! Yaşasın ne a zm. kanolsun materya smine? !. bi dakika, qazı geldim, pardon).

Den ordan sonra oyuna geçtinizce kulanıcıınız karakterlerinin de 3D olduçunu ama arka planların tamamen 2D render edildiğini qoreceksiniz. Bu mak-



Ses olarak oyundan her hangi bir şikayetim yok. Seslendirmeler neredeyse fidek seslere çini Efektler se oyun için yeterli. Zaten tarkındaysanız, artk piyasaya ses e tğlen ufak bir sorunu olan oyun qe mıyor, hemen nepsi oyun için en uygun sese sanp o yor). Müzik se eski korböy filmlerinde olan st. yan yapıkları iza ve tenkel sahnelere göre temposu ve ruhu değışen bir müzik (ki buna da Direct-

tam aç klanasını yazmamız için israr edin. Tabii, bu sitede,

Altıpatlanınız kuru kalbiniz do u tutun.

Gökhan & Batu



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler güzel. Arkaplanın 3D, karakterlerin 3D olması herhangi bir kanyık ığa yol açmamış.

Ses ve Müzik
Pek fazla söyleyecek bir şey yok. Müziklerin orlama göre değışmesi güzel. Efektler de iyi.

Oynanabilirlik
Oyuna çok hızlı bir şekilde alışabırsınız, ama bulmacaları çözerken bir çok yerde tıkanacaksınız, hatta nos edebilirsiniz.

Atmosfer
Hemen sakin ve hemen sıkın bir yapıya var. Biraz sabırlı olanlar için ediy eğlenceli gelecektir.

LEVEL Notu

80

WHEEL OF TIME

Büyükler, ortalar ve küçükleriyle heronmuş fantastik bir FPS izlemişsiniz, değil mi?

Yapımcı Firma: EA Sports

Dağıtım: GT Interactive

Web: www.wheeloftime.com



nurleri ile geçirip onu özgür bırakmak istiyorlar ve bu da dünyanın sonu demek oluyor falan filan

Ter'angrael?

Senaryo kitap ardaky e paralel değil ama çevre, kentler kacas dünya ve olayların arka planı diziden alınma boyutlu bir alt yapı üzerine inşa edilmiş. Sımdiki senaryo



Doğumla başlayan FPS çığırını bugün bir de devam ediyor. Bu anda çıkmak o dağınık çoktan anıyan oyun firmaları yeni bir şeyler eklemeye çalışıyor. Sıkı kılıplı süsleyip pusleyerek piyasaya sürüyor. Alahattan birkaç yıl önce olduğu gibi ortalık birbirinden genç

FPSlerle kaynamıyor. Bu yüzden çıkan heredece ne yeni oyun için

olarak fazla bir yenilik içermese bile grafik ve oynanabilirlik açısından verilen parayı hak ediyor. Wheel of Time ise ilginç konuları ve kullandığı son moda Unreal motoruyla diğerlerinden ayrılmakta

Oyunun senaryosu aynı addaki bir fantastik roman dizisinden alınmış. Duyduğuma göre piyasa da her bir aşağı yukarı bin sayfa tutan, sekiz tane Wheel of Time kitabı varmış, kalan kısım de yodays. Adam üsenmemiş yazmış ama ben okumaya usunurum gibi kask bir Türk tepkisi verdim. Sonra merak ettim araştırımdır. Dizide okuyayla eleştiriler almış. Ortada kadın büyücülerden oluşan bir birlik var (terkek olanlar) bir zamanlar deirmiş ama bu bir büyücü için hiç bir zaman sorun olmamıştır. Siz de doğa olarak genç bir hatun büyücü yönetiyorsunuz. Aklınza hemen Lara gibi yar çıplak (baş mızda yağacak tobe tobe, oradan oraya atlayan bir fıstık gemisin. Biz miki kulesinde hanım hanım çık oturmuş koca bulma, basiret bağlama türünden büyüler geçirirken bir girişin merkezi olan White Tower bir katı tarafından basılıyor ve birkaç kızırcısı öldürüyor. Sonuçta birig'nin koku nalar. Eynayla katılı bu up nakama yolluyorlar. Uzulmeyin her genç kızın başına gelebilir, ayrıca o kadar da savunmasız değilsiniz, çevrede bulacağınız kırk ka-

dar tiki mi kullararak siz alıftan Trojeller atalarının yanına xsteyabırınız Oynu sağlam bir senaryo çevresinde gelişiyor belki de bu Wheel of Time'in en güçlü yanı. Tabii ki d'usmanlarınız Dark One'in (her fantastik dünyasınak bir tane gerçek) kulları. Bu Dark One çağlar önce ruhsal enerjiden oluşan bir nap shane ye kapalmış seytani bir varlık. Mutlaka huşu sırtı var eden mü

ve RPG falan yapmazın da gidip FPS yaparsınız? Bazıları Wheel of Time'in de bir çeşit RPG olduğunu öne sürüyorlar. Ancak oynanış biçimi olarak oyun fazlasıyla FPS yapısına sahip. Zaten oradan buradan aradama özellikler kullanarak kökenini inkar etmeye de çalışıyor. Bu yönüyle Here



CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Might and Magic dünyası bu defa üç boyutlu olarak önümüze geliyor, burada da Drake diye bir maceracı var...

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: 3rd Person

Web: www.3do.com



mek için biraz güçlü bir sistem gerekiyor. Gereken asgari sistem ihtiyadını şöyle sıralanmış: Pentium 166 MMX işlemci, 32 MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 180 MB boş sabit disk alanı ve tabii ki Windows 95/98 işletim sistemi. Ne var ki böyle bir sistemde oyunu düzgün çalıştırmak hayli zor, herşeyden önce grafikler güçlü bir ekran kartı kullanılsa da tüm çirkin çirkinlikleri yitiriyorlar. Bu yüzden P2-300 işlemci, en az 64 MB RAM ve yüksek kapasiteli bir grafik kartı, tercihen TNT 2 işlemci, kullanılması tavsiye edilir. Özellikle eski nesil grafik kartları oyunun grafik motorunun dev-

pek karşılamadım. Bazı grafik problemleriyle karşılaşılabiliriz ancak bunlarda büyük intima ekrana kartın sürücüleri güncellenerek halledilebilir. Halledemediğiniz de programı natarından kaymak anıyordu kendinizi fazla uzmeyin.

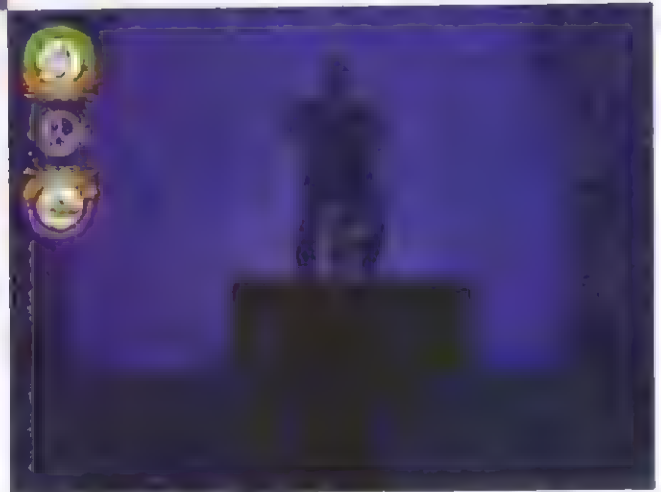
Büyülerin güçlü mü?

Sende alışılmış olanın aksine olaylar bu defa Frathia ve civarında değil, Might and Magic dünyasının başka bir kısmında geçiyor. Ardion ad verilen bu ülke başka bir kıtada yer alıyor, fakat orada da elf, cüce ve insan ırkları gibi farklı türlerin kurdukları me-

Bilgisayar oyunları ile bir ilgilenen hemen herkes Might and Magic ismini duymuştur şüphesiz. 3DO firması uzun süredir bu isim altında çok çeşitli oyunlar çıkarıyor. Mesela Heroes of Might and Magic üçlemesini bilmeyen strateji meraklısı yoktur. Ote yandan şu sıralar sekizinci piyasaya çıkmak üzere olan Might and Magic ad 3D macera serisi de meraklıları tarafından ılgı ile takip edilir. Tüm bu maceralar hep 3DO firmasının Might and Magic oyun dünyasında geçmektedir. Üstelik yapılan oyunların yapıları açısından pek çok ortak noktaya sahiptir. Kimbilir, bu serinin bu kadar çok tutulmasının sebeplerinden biri de belki oyunculara devamlı olarak tanıdık bir dünyada geçen benzer maceralar sunmasıdır. Neyse, şimdi önümüzde duran oyun ise bugüne dek alışmış olduğum 3DO yapımından oldukça farklı. Crusaders herşeyden önce yeni bir grafik ve oyun yapısına sahip. Tabii burada çok orijinal bir fikirden bahsedilemez belki. Ancak bu oyunun karakterizasyonu kadim görenek yönettiğimiz düşünülürse bir başka Tomb Raider kopyasıyla karşı karşıya olduğumuz düşünülebilir. Ancak aslında Crusaders gerek yapı, gerekse karakter açısından kendine has bir yapıya sahiptir. İyi yanları var ancak maalesef çok can sıkıcı tasarımlarına da sahiptir.

Kılıcın keskin mi?

Might and Magic serilerini oynayanlar bilir. 3DO'nun bu oyunlarda kullandığı grafik motoru yıllardır neredeyse hiç değişmemiş, gelistirmemiştir. MM6'dan beri aynı oyun kodunu pek az değiştirerek kullanan yapımcılar maalesef çoğu kişinin hevesle beklediği, MM8 için de aynı kodu kullanacaklarını bildirdiler. Ondan sonra ise ne yapacakları henüz pek belli değil. Ote yandan Crusaders tamamen yeni bir grafik motoruna sahip, bu sayede 32 bit renk desteğinden tutun da yüksek çözünürlüğe ve her türden efektlere kadar modern bir 3D oyundan beklenen görsel özellikleri oyuncuya sunuyor. Ancak tabii bunun bir bedeli var, oyunu doğru düzgün çalıştırabil-



teklemediği pek çok sorun yapamadıkları ortada bir hayli can sıkıcı sorunlar çıkabiliyor. Genel olarak oyunda pek fazla hata mevcut değil, yani ciddi program çok meşin ya da benzer sorunlarla

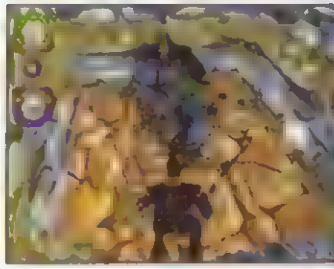
den yetiler var. Ve tabii ki dünyayı ele geçirmek için her tür kara büyüye başvuran, hatta ölülerle mezarlarından kaldırıp orduları kurma için büyüler de mevcut, zaten onlar olmasa bir hayli keyif olmazdı. Neyse, bir gün Ardion üzerindeki kara bir bulut çöküyor. Yürüyen ölüer ordusu başında ki korkunç güçlü büyü. Herkesin kumandası altında koyleri ykmaya, insanları katletmeye ve sifanna yeni işkeler katmaya başlıyorlar. Yaktıkları koylerden birinde ise Drake adında küçük bir çocuk ellerinden kurtulmayı başarıyor. Herşeyi yokeden bu karanlık güçle karşı mutlis bir ofkeyle dolu olan Drake büyüyüp kılıcını tutacak yaşa geldiğinde intikam peşinde duruyor. Yıllar boyu durmadan ölüer ordusuyla tek başına savaşan adamımız çok büyük



Bir ün kazanıyor. Fakat bir gün yine bir grup iskeletle kapışırken arkasını kolamayı unutuyor ve kafasına aldığı bir darbeye bayılıp tutşak düşüyor. Tabi Drake gibi bir adam için tutşaklık pek uzun sürmüyor, gardiyanların tem zeyip serbest kalıyor. Şte bu noklerde ser artık s z n kontrolüne giriyor.

Zırhın sağlam mı?

Crusaders oynanış tarzı açısından biraz Tomb Raider'ı çağrıştırıyor, yani karakteriniz arkadan giderek yönetmek ve arada bir



Öyleyse ne duruyorsun?

Oyundaki d.şmanların büyük bir kısmını çeşitli tip ve ebatla iskeletler oluşturuyor. Her ne kadar bir zaman sonra kemik görmek sıkını verse de, sanırım bir ölüler ordusu ya kapırken bu kaçınılmaz oluyor. Karakteriniz savastıkça tecrübe kazanıp seviye atlıyor. Temel istatistikler sabit olmasına rağmen verdiğiniz hasar, büyü ve yaşam gücü artıyor. Tabii bir de envanter yönetimi var, çeşitli kılıçlar ve silahları buluyorsunuz. Bazı yerlerde karşınıza çıkan dükkanlarda bunları alıp satmak mümkün. Bazı sitanlar ve zihhar ise sıhhi, bunların ne ise yaradığı simlerinden belli. Genelde, ancak n.ğilceceğiniz yitirdiğiniz zaman usluza girip F1 tuşuyla açılan karakter ekranından ne gibi etkiler olduğunu gözlemleyebilirsiniz. Siyah ve zift aklı andıkça ypranmıyor ar, sanırım bu da oyunu denedi de zorastırmamak için böyle tasarlanmış ar. Büyüler ise bulunan büyü kitapları okunarak öğreniliyor ve en fazla üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyorlar. Oyun haritaları oldukça geniş sayılır, ancak gidecek yol gene de belli oduğundan kaybolmak pek mümkün değ. Her haritaya yenden girdiğinizde dşmanlar ve kızıl nazineler artarak yenileniyor.

Git ve dünyayı fethet!

Crusaders aslında hiç fena bir oyun değil, ancak en büyük eksikliği neyecan. Bu tür bir aks

yon oyununda olması gereken hareket ve surprize sahip değil. Ayrıca bir Quest yerine getirmek için saatilerce aynı haritaları boyadan boya geçmek zorunda kalmak bir zaman sonra insanı feci sıkılmaya başlıyor. Tabii zorluk seviyesini yükseltmek işi biraz renklendiriyor, çünkü sadece düşman sayısı değil haritadaki bazı yapılar da değişiyor. Ancak bunlar yeterli değil. Uzun lafın kısası bu oyun uzun vadede yorucu. O ablen bir yapımı, monototonluk herşeyi nekimi o mayaya basıyor. Fakat yine de vasatın altında sayılmaz, biraz zaman öldürmek için iyi olabilir.

War Lord



çesitli akrobasi ni münafaklar yapıp-
mak ister istemez Lara'nın mace-
ralarını hatırlatıyor. Ancak etrafta
o durulacak gariban hayvanat ve
cepханesi bitmeyen tabiatı da lar
yok. Ayrıca yoneliğiniz karakter
sort değil de pra ka zırlar giyiyor.
Büyüklerden oyun bana dana zıya
de Heretic zıy ve akrobasi de la-
rayı geçen elf savaşarı Corvus'un





ATLANTIS 2

Kayıp kuta, suların altında mıydı yoksa, altı taşın arkasında mı?

Yapım: Cryo Interactive

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Adventure

Web: www.cryo-interactive.com



Sonlu Bilgi

Atlantis medeniyetinin özel gücü insanların kolay kolay elde edebileceği cinsten değildi. Özeikle binlerce yıllık tarihi olan günümüz insanının bile o evreye geemediği düşünülürse Atlantis'i Atlantis'i yapan uzaydan gelen "The Cube"tu. Bu "şey" Atlantis'ilere düşündüklerinden çok daha fazlasını vermiş ve onları çok üst bir seviyeye çıkarmıştı. Ama kendine sorun yaratmak için dünyaya gelmiş insanlığına ranat battı ve Atlantis'iler "The Cube"u karanlık ve aydınlık diye iki tarafa ayırdılar (tanıdık geliyor

Tibet'i'n yüksek dağlarına çekilir. Çünkü bu sralar gökyüzünde gözüken ve yokolmayan supernova iyi tarafın uyanmasına izin verdiği gibi karanlığı da ayağa kaldırmıştı. Ten, ışığın g zli koruyucusu ve taşıyıcısı, se karanlığı at olduğu yere yollamayı basarab ecek tek kişidir. Bunun iç n önce Shambhala'n n 6 taşını b r araya getirip oraya ulaşabilmek, ve ancak ondan sonra karanlık a tan smalıdır.

Konudan da anlayabileceğin z üzere, oyun oldukça uzun. Gerçi oyuna 3 tasla beraber başlıyorsunuz. Ama diğer 3 taşı bulana kadar epey uğraşmanız gerekiyor.

nele her e her b nin bambaşka dünyalarda olduğu ve birbirleriyle bir ilişkiler olmadığı düşünülürse. Evet, her biri tamamen kendine özgü grafikleri, müzikleri dizaynıyla üç ayrı dünyada siz bekliyor. Çin, İrlanda ve Maya Medeniyeti. Buralarda farklı kişilerin bedenlerine girip farklı insanlarla konuşarak üç uzun tama-

Atlantis, gerçek bir efsanedir. (Yoo hayır, efsane gerçek olursa efsane olmaz, diyeceksiniz. Ben de efsaneyi imkansız yapan günümüz dünyasındaki atozluk ulurdur diyeyim.) Hakkında binlerce araştırma, söylenti ve yazı hazırlanmış. Gerçi varlığı kesin olarak kanıtlanmadı, ama bazı kişiler varlığından 100% emindiler. Her ne kadar Atlantis' smi bir çok kişiye masadan başka bir şey ifade etmese de, bu günümüz teknolojisi'nden çok daha ilerideki medeniyetin ismi (ki kulandıkları süper bilgisayarlar, mikroskopik çipler değil, zihnin ve kristallerin gücüydu) eski medeniyetler efsaneleri, okültizm ya da taşlarla ilgilenenlerin karşısına sıkça çıkmıştır. Bir çok ipucu ve g zli nokta gösteriyor ki, Atlantis uydurma olmayacak kadar doğru ve gelişmiş bir medeniyettir. Atlantis, efsane bir gerçektir.

Bu serinin en iyi adventure'ına hoşgeldiniz. Cryo adlı adventure'ın klasikleşmesi, bu oyunun ilkin 2,5 bene önce çıkarılması ve kusaksız o zamanlarda da oyun piyasasını yerle bir etmesi. O zamanlar tanınılı Mad Dog'un, açıklamasını biz m yaptığımız oyun Mad'in de dediği üzere müzikleri bile ayrı bir yazı konusu (ki Soundtrack'i satıyor du!) o kadar yıldı. Oyun, kesinlikle adventure veya Atlan-



ti's isimlerinden herhangi biriyle ilgilenen herkesi ekranı karşısına çekmiş, ikisiyle ilgilenenleri de kendisine kole yapmış. Muhteşem otesi müzikleri olağanüstü grafikler ve o ana kadar hiç bir adventure'da olmayan atmosferi e gerçek bir olaydı Atlantis. Ve şimdi bıraktığımız yerden daha da güzel bir şekilde devam ediyor hikayemiz (üstelik dolu dolu bir macerayı da sonuna kadar yaşıyoruz,



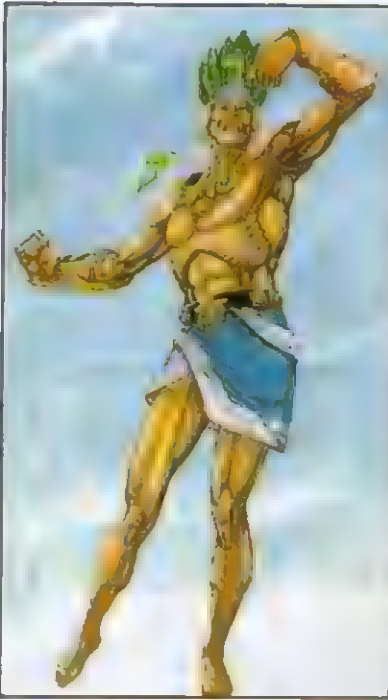
sankı). Ve kaçınılmaz olarak kendi savaşlarını çıkartılar. Ama karanlık taraf yenildi ve metal bir kafaya hapsedildi. Bu sırada aydınlık taraf da, zamanında Atlantis' adasından kaçıp Shambhala'ya yerlesen insanlar tarafından saklandı. Ta ki yüzyıllar sonra Creon'un karanlık tarafı uyandırması na ve onu kul anmaya çalışması na kadar. Boy ece harekete geçen kahramanımız Seth aydınlık taraf n yardımıyla, karanlık tarafı yener ve karanlığı hapseder (Atlantis 1'in sonu). Önce eri hem karanlık hem aydınlık tarafı bir bütün şeklinde birarada görmek isteyen Shambhala'ya ki, sonra yine savaş n çıkacağından korkarak bu sefer karanlık tarafın gardiyanlığını yapar ve aydınlık tarafı gizlice saklaması için Sethe verir. Ondaki kuşak sonra gelen ışığın gizli sahibi Seth' n torunu Ten' se bazı güçler tarafından



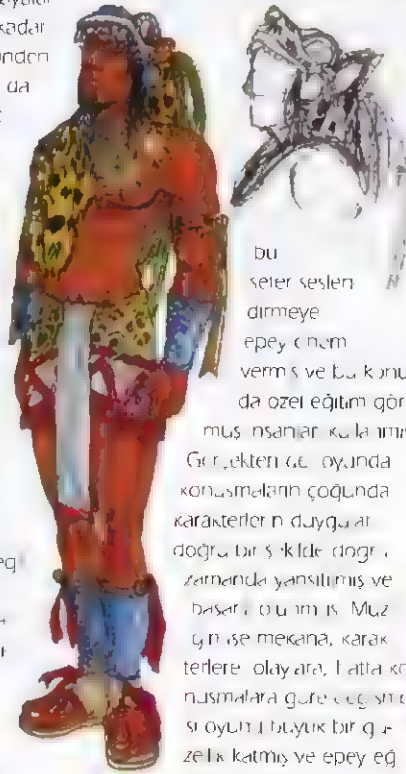
mi bir suru bu macayla bezenmiş aynı dünyayı oynuyorsunuz. Hepsinin sonunda, 6 taşı biraraya getirdiğinizde ise, efsane ülke Shambhala'ya giderek bir o kadar da orada uğraşıyor ve sürpriz güzel bir finalle oyunu bitiriyorsunuz.

Sonsuz Sevgi

Asına bakarsanız 4 CD'de gelen oyun hakkını epey veriyor. Bir adventure'da ık goze çarpan öğe olan grafikler, fazlasıyla iyi



akıcılık, yani bir Quake gibi, keyifli hissettirerek oluyor. Mesele Aztec de bu yoktu! Atmosfer nasılsa da baltalanmış ama... Boyunca geniş açılı bir fotoğraf albümünde gezmek yerine gerçekler. Maya dünyasının içinde yabınış sediyorsunuz kendinizi. Tabii ki bu sadece Mayalar için geçerli değil. Aslında hakkaten de sana bir dünya yarablmış diyebiliriz. Çünkü Cryo her zaman ki gibi nalmaz tizizliğe her ayrı bir arasırmış ve gerçekten Çin' rınday. Mayalar en ince detayına kadar oluşturmak için cünden gelen yapılmış. Bu da tabii ki oyunun ekst radan gıncı kıyor. Karakterlerin



bu sefer seslen dirmeye epey önem vermiş ve bu konuda özel eğitim görmüş insanlar kullanmış. Grafikten de oyunda konuşmaların çoğunda karakterlerin duyulara doğru bir şekilde doğru zamanda yansıtılmış ve başarılı olmuştur. Müzik yine ise mekana, karakterlere olaylara, hatta konuşmalara göre değişmiştir. Oyunu büyük bir güzelliğe katmış ve epey eğencel yapmış.



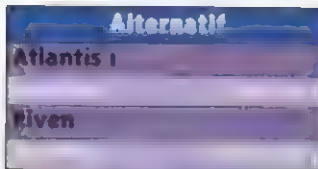
kadar eskyseniz, Atlantis 1 yazısında ki yaşlı adam ve torunun da hatırlarsanız. Soyermişiniz banna başka hang dergide daha oyunun birinci piyasa ya yeni çıkmışken. Formanın da en ufak bir kırık yokken. İkisinde yönettiğiniz karakteri okursunuz?))

Gokhan & Batu

Atlantis 1'inin grafik yapısını diğer adventure'ardan ayrılan esas özellik Cryo'nun diğer bir çok oyununda kullandığı Oni 3D teknolojisini herhangi bir ekranda durup istediğiniz yöne dönerek veya kafanız istediğiniz kadar çevirerek ekranı incelemiş mümkün olabiliyor. Bir bakıma sana bir dünya yaratıp sizi onun içine koyuyorlar. Ama esas sorun şu ki tüm dünyayı çizemedikleri için bu dünyayı bir sürü oda'ya ayırıyorlar, ve siz bir odadan diğerine geçerek ilerliyorsunuz. Kısacası her ne kadar ekranlar tek başına fazlasıyla yeterli olsa da kare-kare oynadıkları için, akıcılığı ve atmosferi engelliyor. Ama neyse ki Atlantis 1'de olan özellik Atlantis 2'de de var ve bir ekrandan diğerine geçişinematik bir

grafiklerini geinice, nops yeterince güzel ve temiz. Cryo'nun da da ettiği üzere yeni bir yüz tekniği kullanmış ve mimiklerin geçici olması için uğraşmış. Öyle ya kötü sürken karakterlerin sadece dudaklarının oynamasını istemeyiz. (bu onunla steeyeceğimiz oyunlar da yok değil değil. Wild Wild West? So nucta genele bakınca baksın. Bir yapı çize de animasyonlar ve yüz efektleri bir Dracu'dak kadar gerçekçi değil. Ama bu sakın oyunu gözünüzden düşürmesin, her şey rağmen grafikler renkli, canlı ve etkileyici.

Her ne kadar yüz hareketleri iladere anlamı yok ederken mu kem ne olmasa da aynı şeyi konuşmak için söyleyemeyiz. Cryo



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Dünyanın dizaynları çok ayrıntılı ve gerçekçi. Ekranlar arasındaki geçişler çok güzel. Dünyamız ve demolar da fazlasıyla iyi.

Ses ve Müzik

Seslendirmeler çok başarılı. Efektler fazlasıyla atmosferik. Ortama ve kişiye göre uyum sağlayan müzik ise kesinlikle harika.

Oynanabilirlik

Sadece gerendi yerlerde geçiş değişimin bir çarete basarak oynadığımız oyun sifiri kadar yavaş.

Atmosfer

Başarılı, başarılı, başarılı. (daha ne sayılabılır ki?) Aslında çok şey sayılabılır ama söyleyemeyiz!

LEVEL Notu

89

Not: Ben yorum, Level'in eski okuyucuları tarafından mislidir. Ama ekim 97 sayımızı okumış olacak.

FORMULA ONE 99

Çok yakında haplayacak olan yeni sezon öncesi kade tırnma turları atmak için 99'u tutar etmeye ne dersiniz?

Yapım: www.psygnosis.com

Dağıtım: www.psygnosis.com

Tür: Yarış - F1

Web: www.formulaone99.com



den oldu. Nitekim bundan sonra karşılaştığım ana menu su ana kadar gördüğüm en sade siyah-beyaz 128 menülerden biriydi. Ama tabii ki önemli olan görünüşü değil, şevirdir. Çünkü bu yıl bu yıl bir de yapıldığı mutfaga göz atalım dedim ve bakalım karşıma neeler çıktı.

Bir senedir üzerinde çalışılan oyunda en fazla üstünde duran nokta grafik motoru olmuş ve yeni bir motor geliştirilerek sonuçta yepyeni bir 3D yarış motoru elde edilmiş. Bu tür oyunlarda kullanılan motor kesinlikle oyunun çikis noktasıdır. Oyunda kullanılan motorun Formula 1 atmosferini yansıtabilmesi için birbirinden bağımsız olarak hareket halindeki 22 araç, tamamen orijinalinin kopyası bir parkuru ve çevresindeki es-

Son zamanlarda ülkemizde de (en azından seyirci olarak) oldukça yaygınlaşan Formula 1 için aslında bir teknoloji savaşı demek yanlış olmaz. Hava arda milyon dolar arın uçtuğu bir spor dalı olan Formula 1'in bir ayağının da Türkiye'de yapılabileceği için uzun zamandır verilen çabalar yanlış hatırlamıyorsamı sığara reklamı yarışından dolayı hiç bir sonuç vermiyorlar. Ama buna rağmen bu yarışlar NTV'de hem de canlı olarak ve hatta diğer Türkiye için uygun bir saatte olmaz ise banttan tekrarı bile yayın ediyor. Neyse biz hâlâ böyle küçük pürüzlerle uğraşırken Malezya gibi bir çok ülke ekonomisine bir parça olsun katkı yapabilmek için elinden geleni ardına koymuyor. Hatta ilk yarış neredeyse rezil etmesine rağmen çok büyük gelir elde ediyor.

Dünya çapında bu kadar tutulmuş bir sporun tabii ki çok çeşitli PC oyunları mevcut. Ama bunlardan sadece bir tanesi Official, yani tüm sürücü ve marka isimlerini kullanma hakkına sahip. Dedik ya oyun Official diye bu nedenle Michael Schumacher'den tutun geçen sene kaza geçirdikten sonra yerine bakan Mika-

Sao, Toranosuke Takagi'ye kadar geçen sezonda sadece bir kaç Grand Prix'de yarışmış olsalar da bütün pilotlar mevcut. Aynı şekilde tüm markalar ve sezon içerisinde kullanılan modeller de oyun içerisinde mevcuttur.

F1'de Güvenlik Hızdan Önce Gelir

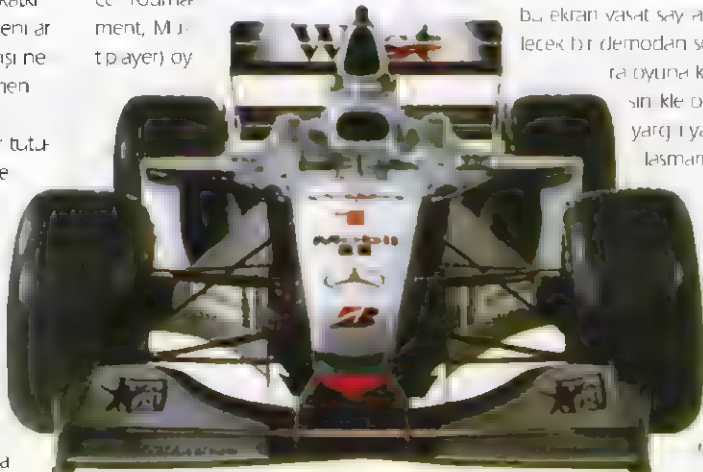
Official oyunlarda genelde bir rahatlık hakimdir. Özellikle nerse ne yeni endikleri için önceki sene göre gerekli değişiklikleri yapıp bir kaç çöze çarpan eklenti yapıp ve sonra piyasaya çıkartırlar. Aslında bakarsanız Formula 99 da da ben bu havayı sezdim. Oyun açılışında hangi modda (Single Race, Tournament, Multiplayer) oy-



namak istediğiniz neredeyse bütün ekranı üzerinden seçmenizi gerektiren olarak karşılaşılan bu ekran vasat sayılabilecek bir demodan sonra

oyuna kesinlikle onayla yarılmama

neler en iyi şekilde ekrana yansıtılması gerektiği. 99 sezonunda yarışılan parkurlar en iyi şekilde oyuna yansıtılmak için teknolojinin sunduğu tüm imkanlar kullanılmış. Firmanın bu konuda oldukça başarılı olduğu soyenebilir. Tabii ki bu oyunun hazırlanmasında en zor noktalardan biri Formula 1 takımına geçen sene eklenen Kuala Lumpur/Malezya parkuruydu. Bu parkurun henüz yarış gurmeme ve dolayısıyla hakkını da herhangi istatistiksel bilgilerin bulunmaması yüzünden oyuna eklenmesi oldukça zaman almış. Bu parkurun elektronik ortamda aktarılması ve oyunun ger-



AZTEC

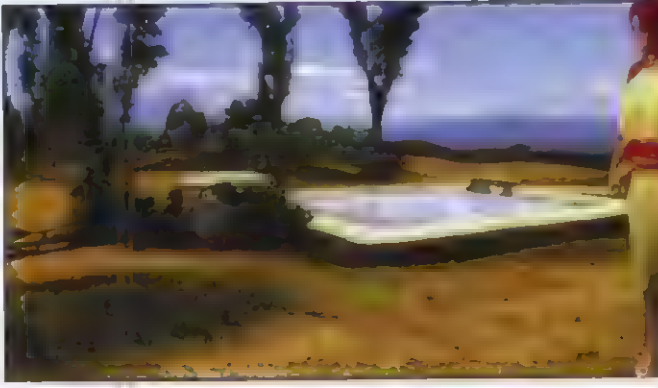
Güney Amerikanın ortasında acıip bir macera! Tüm adventure manyakları, hoşgeldiniz.

Yapım: Cryo-Interactive

Dağıtım: Cryo-Interactive

Tür: Adventure

Web: www.aztecgame.com



bulmuş. Oyle ki mesela oyunun hemen başındaki para kesesini ile de bulmanız azim, yoksa ilinde kalkan yapımlarında en başa dönüp aramanız gerekebilir. Veya belki kişilere belli sıralarla konuşmanız lazım, yani iş zamanda giderseniz yüzünüzze bile bakmazlar. Pekli bundan çıkartacağımız sonuç ne? Oyunda yanlış yapmak yok! Tenli ke yok! Risk yok! Size verilen güvenli bir labirente tek yapmanız gereken, doğru yerlere doğru, sıraya basacak kadar sabırlı olmayı başarmak. Bu da dolayısıyla oyunun heyecanını azaltıyor (özellikle Autosave açıkken). Böylece en ufak bir hatanızda bile hemen bir önceki ana dönebilirsiniz. Hayır, mazoist değilim, ama sabır kupa isteyen güvenli bir adventure'dansa baz konuşma ve hareketleri biraz sıkılaşmaya sürükleyen daha risksiz bir adventure'i yeğlemem.

Oyun boyunca karşılaştığınız birçok kişiden bir çok bilgi alacaksınız. Ama bazı zamanlarda neredene yapmanız gerektiğini tam olarak anlamayabilirsiniz. Böyle durumlarda, gününüzün her daim hazır olacaktır, istediğiniz zaman bakabilirsiniz. Siz yine de konuşmaları dikkatli dinleyin, çoğunun bir tekrarı olmuyor çünkü ve oyunun konusunu takip etmeniz açısından günlük her zaman yeterli olmayabilir.

Köşell Tekerlek
Oyunun demo anı epey iyi. Atmosfer artırmış ve kuru düz bir oyun olmasını engellemiş. Hani onar da oymasa oyun level'siz bir aya benzeyecekmiş de, son anda kurtarmış (tamam tamam abartım, asla o kadar kötü olmaz, biliyorum). Aslında müzikler ve efektler her zamanki gibi olabileceğinden en iyisi. Özellikle müzikler ki, tamamen akustik aletlerle (çoğunluğu nu üflemeli çalgılar o uşuruyor) hazırlanmış, tam anlamıyla Aztec müziklerini yansıtır (aslında şu ana kadar hiç Aztec müziği dinlememişim ama siz de dinlediğinizi



de diğerlerinden farklı olduğunu hemen anlayacaksınız, biraz Afrika kabile müziklerini andırıyor, ama onlar kadar tekduze değil.) Grafikler ise kesinlikle daha

güzel olabiliirdi. Her ne kadar oyunu için yeterli olsa da açkçası Cryo'dan daha iyisini beklerdim.

Aztec, kesinlikle kötü bir oyun değil, ama çimden bir ses sıraları her adventure-severin hoşuna gitmeyeceğini söylüyor, en azından ortamda Faust, Atlantis 2 gibi oyunlar varken. (Görün görün, bir firma kendi kendine daha ne kadar rakip olabilir?)

Gökhan & Batu

CIRIKCI CRYO! Bu isim daha çok duymaya alıştınız mı olacak. Adamlar da nasıl bir performans var bilmiyorum, ama Faust, Atlantis II ve Aztec gibi üç bambaamba adventure iki ayda piyasaya sürmeyi basarıldılar ve şu anda da nefes almadan başka projeler üzerinde uğraşıyorlar. Hedef olsun ve la! Hayır zaten, piyasaya üç yüz yılda bir adam gibi adventure geliyorken, birininin bu işi ciddiye alıp ortaya adventure namına bir kaç oyun çıkarması çok güzel. Kaldık ki, bu oyunlardan hiç biri adventure dünyasının yüzünü kara çıkartacak türden değil. Özellikle işledikleri konular (unutmayın bir adventure için konu atmosferi demek etkiler ve adventure'lerde atmosfer, tüm

grafik ve ses efektlerinden daha önemlidir. Aslında her yerde görülebileceğiniz tarzda değil, ve uzun araştırmaların sonucu olarak kurulmuş. Bu yüzden Cryo'ya hazırlanmış gayretten yüzünden en iyi adventure yapımcısı ödülünü vermek istiyorum,



tişerseniz, o zaman gerçek sanal bir dünya yaratmış olursunuz. Cryo her seferinde (Aztec dahil), bahsettiğim ilk şartı kusursuz yerine getiriyor. Yani 360 derece her tarafa bakabileceğiniz bir görüş stermini eksik etmiyor. Ama gel gör ki, oyunun ekranı oynanmas na da muhtış bir nataya devam ediyor. Yine de şu an piyasada daha iyisini gerçekleştiren firma olmadığına göre sonuçta bir numaralar.

Oyunun senaryosu diğer bir çok adventure'a göre çok katı tu

Grafikler

Fina değil ama 21 yy'da monitörler daha iyisini göstemeyi hake ediyor diyorum. hence!!

Ses ve Müzik

Müzikler, tam anlamıyla oyuna özgün, efektler de yeterince tamınlar. Zaten Cryo'nun bu konudaki ustalığına laf yok.

Oynanabilirlik

Sadece bir mouse, klavye ve ekranlar dolu su grafik var. Kimi yerde zor, kimi yerde kolay. İyi bir adventure kadar zorlar sizi.

Atmosfer

Aztec'ter hakkındaki yoğun araştırmaları, oyunu olabildiğince gerçekçi yapmış. Aztec, gerçekten...

LEVEL Notu

73

Alternatif

Dark Earth

Redguard

CLOSE COMBAT 4: BATTLE OF THE BULGE

Close Combat bu sefer SSI farkıyla karşımızda.

Yapım: Atomic Games

Dağıtım: SSI

Tür: Real Time Strateji

Bilgi için: www.ssionline.com



saçmalğa son noktayı koymuştu.

Ardından geçen yıllarda Close Combat'ın ikinci ve üçüncü bölümleri de çıktı. Hepsi de ilk oyundakı tadı hatta daha fazlasını veriyorlardı. Oyuncuya emel özellikle üçüncü oyunda yani Rusya Cephesinde oyuncular oyun üzerindeki stratejik konuların olmamasından çok yakınlardı. Yani oyun boyunca size verilen görevleri yerine getiriyordunuz ve oyunu devamlı bu görevler sırası içinde oynamanız gerekiyordu. Oyun tarihi gerçeklik kaygısı gettigi için Almanların Ruslara saldırması ve Rusların onları geri püskürtmesi kronolojik bir görevler sırası şeklinde oyunun önüne konuyordu.

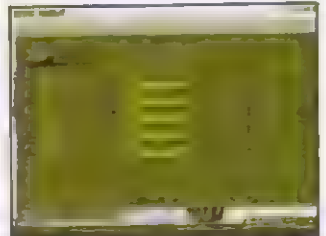
Düşman Komşu Bölgede Görüldü

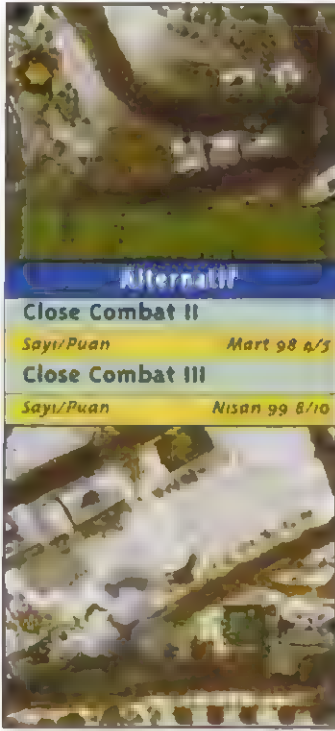
Close Combat 4 yine Atomic Games tarafından geliştirildi ama bu kez SSI tarafından dağıtıldı.

1 1996'da savaş oyunları kategorisindeki en büyük oyun piyasasına daldı. Close Combat isimli oyun o sıralar pek çok eştirmen tarafından geleceği olmayan bir oyun olarak değeri indirildi. Aslında sorun oyunda değildi, kimse Microsoft'un oyunu dünyasını karıştıracak kadar mükemmel bir oyun yapmasını beklemiyordu. O dönemde çünkü Microsoft'un oyun anlayışı bilmece bu maca türündeki olup ve anlaşılması zor oyunlardan oluşuyor görünüyordu. Ancak insanlar Close Combat'ı oynamaya başladıklarında Microsoft da bir şeylerin değişmeye başladığını gördüler. Çünkü Microsoft'un yayınladığı ve Atomic Games tarafından geliştirilen Real Time Strateji Close Combat o güne kadar görülmemiş bir şeyi yapmayı başarmıştı. Hem tarihi bir savaş oyunu olması hem de oyundaki tüm askerlerin ve birliklerin "korku duygusu" taşıması sebebiyle Close Combat o güne kadar yapılmış en gerçekçi Real Time Strateji olmuştu. En sık sık bir piyade birliğini düşman ateşine sürdüğünüzde askerdeniz önce söyledi

ğiniz yere gitmeye çalışıyorlardı. Bir takımın yarısı olduğunda günde kalan aralık bu işin olanaksız olduğunu söyleyip kafalarını sokacak bir delik arıyorlardı. Eminliğinde ısrar etmeniz halinde ise adamlarınız size el kol harekeleri yapıp savaş alanından kaçıyor-

lardı. Bu o güne kadar bir Real Time Strateji'de görülen en önemli bir gelişmeydi. Çünkü o güne kadar RTS denilince, patir patir üretilip son taneşi genele kademeye kadar düşmanın üzerne sürülen askerler söz konusu olurdu. Atomic Games, CC ile bu





an bir oyun ve çok şükür ki artık oyuncuya stratejik kontrol imkanı verim.

Almanya'nın İkinci Dünya Savaşındaki son günlerin ve Hitler'in e.indeki son güçlerle Batıdaki müttefiklere saldırmasını konu alan oyunda, ana harita üzerinde orduların hareketlerinin gerçekleşirken, aynı bölgede dost ve düşman orduların karşılaşması halinde basıyan taktik savaş kısmında ise bu güne kadar alıştığımız tarzda bir Close Combat deneyimi yaşayabiliyoruz.

Close Combat'ın taktik savaş ekranı oyuna yabancı olan oyuncular için ilk bakışta çok karışık ve korkutucu gelebilecektir. Ancak bugüne kadar Close Combat zevkinin yaşayamayanların büyük çoğunluğunun bu ekranın karışıklığından korkarak oyunu denemekten vazgeçmiş olduklarını hatırlatmak isterim sizlere.

Bu oyda bir şey ki, dünyanın en güzel ve en mükemmel kadınının bir insanatta mühendis fa. an olarak çalıştığını ve sans esen sizinle karıştığı anda usulun başının çamur ve leke içinde olduğunu düşünün. Dış görünüşündeki kepa zel ge. adanıp da yüz vermedig. nız bu kadını n. dünyanın en mükemmel kadını olduğunu asla öğ. renemeyeceğiniz gibi, biraz cesaret edip şu karışık ekranın da karışık o. madığını sadece biraz kalabalık görüldüğünü kabul edip oyuna alışmaya çalıştığınızda da oyun hayatınızın tamamen değiştiğini göreceksiniz. Close Com-

bat' bir kez oynadıңыз ve tadını aldıңыз mı. Bir daha diğer RTS'lerin sizin için bir anlam ifade etmediğini anıyacaksınız.

Gerçek Savaş?

Close Combat 4, doğal olarak senin bu güne kadar yapılmış en gerçekçi savaşıma iddiasını taşıyor. Özellikle üçüncü oyunda, Almanlar ve Ruslar arasındaki çetin tank savaşının ağırlığının hissedilmesi için piyadelerin çok zayıf tutulması tepki çekmişti. Son oyunda artık piyadeler de gerçek bir savaştaki gibi, tanklar için olumlu olabilir ve daha pek çok işe yarayacaklardır. Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda bulunan neredeyse bütün askeri birimler yer alırken, artık oyuncuya hava ve topçu saldırılar seçeneği de sunuluyor. Düşmanın tanklarını ve yerleşimlerini yerle bir etmekte çok yararlı olan topçu ve hava desteğini yerinde kullanmanız tavsiye ederim. Zira sote bir yere yatap atış alanına giren her piyade ve tankınızı kevgire çeviren bir Alman Panther'ını dize getirebilmek için beş altı tank ve bir sürü piyade harcamaktansa uçaklar ve topçılar ile is. d. ana temiz bitirebiliyorsunuz.

Oyunun kontrollerinde bir değişim olmadığı görüyoruz. Close Combat serisinin artık standart hale gelen kontrol sisteminde seçtiğiniz birimin üzerinde mouse'un sağ tuşu ile tıklayarak, de. ekrana gelen küçük menüden bu birimin vermek isteyeceğiniz emirlerin bir listesini buluyorsunuz. Elbette sahadaki askerlerin zı veya tankların zı tek tek seçip emir verebileceğiniz gibi, bir çoğunu aynı anda seçerek topuca da emir verebilirsiniz. Özellikle, piyadelerinize topluca saldırı emri verirken yapacağınız gibi yan.

Grafik-Ses

Artık alışıldık üzere oyunun grafiklerinde veya seslerinde fazla bir değişim yok. Her şey aynı ilk oyundaki görünümünü koruyor ancak yeni silahlar ve dolayısıyla yeni sesler oyuna eklenmiş. Ayrıca belirtelim ki, neredeyse



her sıranın ayrı bir sesi olduğu için oyunda biraz deneyim kazanınca, gürüş alanınızda olmayan ama size ateş açan bir silahın nas. l bir şey olduğunu kolayca ayrt edebileceksiniz.

Oyundaki bir k. satın alma sis-

bekeyen bir birikle karşılaşmanız mümkün bu oyunda.

Bu Ay Fotoromanı Kaçırmayın

Close Combat 4, Battle of the Bulge son derece güzel bir Real Time Strateji. Üstelik bu kez oyuna stratejik kontrol öğesinin de eklendiğini ve Avrupa haritası üzerindeki 40 bölgeyesteddiğiniz bir asker nakidebileceğiniz de aklınızdan çıkarmayın. Oyunun kontrol panelindeki karışık görünüşünün sizi korkutmasına ve Close Combat haznını yaşamınıza engel olmasına izin vermeyin.

Cem Şancı



teminin de değiştiğini hatırlatmakla fayda var. Eskisi gibi pres. tiy puanı ile yeni bir k. satın almak yerine bir k. lerinizde eksilen emir orduya yeni katılan çaylaklardan oluşan bir Replacement Pool'dan tamamlıyorsunuz. Elbette, çarpışa çarpışa deneyim kazanmış ve altmış vuran bir birliğin ç. ne yeteneksiz acemiler sokmak çok da istenilen bir durum olmadığından bu seçeneği de gerçekten ihtiyacınız olmadıkça kullanmıyorsunuz.

Oyunun eksik görünen bir noktası ise yapay zekanın bazı yerlerde çökmesi. Özellikle tankların yol bulmaya çalışırken saçmadıkları ve takılıp kaldıkları na şehit oluyorsunuz ama bunun dışında yapay zekanın başarılı olduğunu görebilirsiniz çünkü bir k. leriniz neredeyse n. sıyatiflerini kullanarak çarpşıyorlar. Her an, ateş altında kaldığı için sa. dışından veya konumundan vazgeçip kaç. p. saklanan ve tekrar emir

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Askeri birimler de hala bu boyutlu ama oyun yine de güzel görünüyor. Savaş başlayınca etrafın duruma olduğuna görüyorsunuz.

Ses ve Müzik
Savaş sesleri muhteşem. Oyun sırasında s. anılan ses-emirleri tanıyabiliyorsunuz. Bütün sesler çok iyi.

Oynanabilirlik
Oyun içinde z. k. bir eğitim bölümü var. Oyunun zorluğu askerlere iyi komuta ed. meğinde ortaya çıkıyor.

Atmosfer
Oyunun bütün k. z. n. atmosferinden kaynaklanıyor. Çizg. ler çizimle verildikten mem. ler, loj. ucuca bağ. ran askerler.

LEVEL Notu

85

LEVEL KARNESİ

Askeri birimler de hala bu boyutlu ama oyun yine de güzel görünüyor. Savaş başlayınca etrafın duruma olduğuna görüyorsunuz.

Savaş sesleri muhteşem. Oyun sırasında s. anılan ses-emirleri tanıyabiliyorsunuz. Bütün sesler çok iyi.

Oyun içinde z. k. bir eğitim bölümü var. Oyunun zorluğu askerlere iyi komuta ed. meğinde ortaya çıkıyor.

Oyunun bütün k. z. n. atmosferinden kaynaklanıyor. Çizg. ler çizimle verildikten mem. ler, loj. ucuca bağ. ran askerler.

http://www.level.com.tr

MAYI 2000

WALL STREET TRADER 2000

Ain oyun, hergün oynadığınız ve bazarla olmak zorunda olduğunuz para kazanma oyunudur.

Yapım: Monte Cristo Multimedia

Dağıtım: Monte Cristo Multimedia

Tür: Ekonomik Strateji

Web: www.montecristo-multi.com



Bir sayıla kilitlenenler var. Bir kısmı ayrıntı bu yana yüzde üçyüzde varan bir artış yaşadığını kimi benzetilerde yüzde beşyüzde yakın bir kar ortaya çıkırdığını biliyorlardı. Kasım ayında yanlışlıkla bir milyarlık hisse senedi aldığınız şu sıralar üç ile beş milyar arasında bir paranızın olması gerekiyor.

Ainlik hayat insana her zaman bu kadar cömert davranmaz. Tarih, yatırımları ilas ettikleri için her yolunu sören binlerce insanle doludur. Çabuk yükselmek kadar çabuk düşmenin de en kolay olduğu yer ise hiç şüphesiz Ainlik Wall Street dir.

Aşkı Parayla Satın Alabilir Misiniz?

(Evet! Wall Street Trader, Capi

talisme benzer bir ekonomi simülasyonu. Geniş ve gelecek vaad eden parlak bir ekonomi ortamı olarak, yeni satın aldığı bir Asya Bankası baltmanın esigine geçerek zengin yatırımcı Lord Fleming'in emni ile bankanın basına geçiyor onu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ainlik oyun sadece bir bankayı kurtarmaktan ibaret değil. Oyun ilerledikçe bankayı kurtarmakla kalınıyor, tüm Fleming imparatorluğunu da ele geçirmenin yollarını aramaya başlıyorsunuz.

Yi kolanmış bir diz, ara videolarla kendinizi oyundaki olayların içinde buluyorsunuz. Oyunun la görev tabanlı olduğunu hatırlatmakta yarar var. Büyük patronunuz sizi ilk görevlerde küçük alıştırmalar ve sinema görüntülerini takip, para kazanma deneyimi

öğütükten sonra dışı rakiplerinizle karşılaşacağınız esas görevlerinizi tartışabiliyorsunuz. Başlangıçta rakiplerinizin ölümcül baskılarını tutuklamak için hızlı manevralar yapıp, doğru kararlar almanız gerekiyor. Uzun vadede rakiplerini zayıflatan casuslar sokup Insider Trading olayına girmeyi ve onları tümyle ortadan kaldırmayı planlıyorsunuz.

Ya Sadakat? O da mı Parayla?

Evet! Oyun real time olarak gelişen piyasalarda geçiyor. Ainlik oyunun hızını avarakmanız mümkün. Yine de siz gerçeklik ana izlen yapıp, ne alıp ne satılacağını karar verirken zaman geçiyor. Her zaman veriminde çok değerli seniz fırsatları da kaçırabiliyorsunuz. Elbette, tamah ile para kazanmak için de hızınız da hızınızdan kaybetmektense birazlık kardan feragat etmek her zaman en mantıklı taktik olduğu için de acele etmek yerine yavaş ama dikkatli ilerlemeniz tavsiyesinde bulunmak düşüyor. Bana bir göz atın, birini güzel sayfalarından.

Kasabacılar sadece petrol ve Yen (Japon parası) piyasalarında alım satım yapılabilmeyi izin veriyor oyun, görevler ilerledikçe ya da borsa salardan otomobil ve teknoloji sektörlerine kadar 16 ayrı alanda at kostumanıza olanak sağlıyor. Elbette yatırım araçları

nin desidi arttıkça üzerinde düşünmeniz gerekiyor. Daha fazla ayrıntı ortaya çıkıyor ve dikkati elden bırakmanız donunuzu da bırakıp, oyundan çıkmanız gerekebiliyor. Gerçek oyunda yönettiğiniz holdin için parası harca harca bitmeye başlamış gibi görünse de Wall Street bu güne kadar ne devlen batırılmış ne minikden yükselmiştir (Bakınız Bill Gates). Burnunuz hiç ne zaman da dolarsın çünkü düşünmesi çok kolay olabiliyor.

Peki Ya İnancılar! Prensipleri Parayla Alabilir Misiniz?

Evet! WST 2000 oynanabilir bir oyun yapan en önemli özelliği kullanıcı kolaylığının gözettilemek ilazını edilmesi. Normalde çok karışık ve öğrenilmesi, oynaması zor olması beklenen bir ekonom simülasyonunda olabilecek en iyi arayüzün geliştirildiğini söylemem çok da abartı olmayacaktır. Oyun boyunca ihtiyacınız olan tüm bilgileri size sadece bir tıkla uzaklıkta çıkıyor. İhtiyaç, aradığınız bilgiye hızla ulaşabiliyor, dolayısıyla hızla karar verip para kazanabiliyorsunuz. Daha da önemlisi zaten zor olan oyunun içinde bir de efektanlar arasında dolası aradığınız şeyi bulabilmek için zahmetliydumuyorsunuz.

Oyunun yapısı, ileniyi öğrenmeyi ve buna göre yatırım yapmayı para kazanmayı gerektirdiği için oyunla yurica en çok ihtiyacınız





olacak şeyin bilg olduğunu hatırlatmam gerekecektir. Bilgiye ulaşmak için ise takip etmek istediğiniz sektörü inceleyip size raporlar verecek ajanlar tutuyorsunuz. Hatta daha ileri gidip incelemek istediğiniz noktaya casuslar yerleştiriyorsunuz ve yasalarca yasaklanmış olan Insider Trading' olayına giriyorsunuz ama yakayı ele verdinizde karşınızda bir avukatlar ordusu bulmayı da goze alabiliyorsunuz tabii ki.

Oyunun gerçekçi bir ekonomik modele sahip olması onu ekonomiyi ilgilendiren herkes için kaçınılmaz bir deneyim haline dönüştürüyor ancak bir de madyonun obur yüzü karşımıza çıkıyor. Eğer bütün hayatınız Galatasaray'ın veya Fenerbahçe'nin defansında, orta sahasında kimin oynaması gerektiğini düşünmekle ve hatta takım sevdamız yüzünden rakip takımın tutan arkadaşlarınızla kavga etmekle geçiyorsa, kızlar size göz kırparken siz halı sahadaki maça gitmek için başınızı çeviriyorsanız veya çok doğal olarak esede henüz korelasyonun ne olduğunu size öğretmedilerse WST 2000 oynamak size biraz zor



ması, upgrade edilmiş makineler veya notebook kullanan oyun severler için iyi haber sayılabilir.

WST 2000'in senaryoyu takip eden görev tabanlı yapısı, oynanış açısından harika bir deneyim

ğinizde hayatınız için çok geç olmasını istemiyorsanız şu oyuna bir göz atmanızı öneririm. Ve eğer babanız çok zenginse, şimdiden gizli bir banka hesabına paracık atmanız istiflemez de

önerim yoksa vakti geldiğinde siz de bu pis dünyada babalarımız gibi para denen kârlı kağıtların peşinde oradan oraya kostururken bulursunuz kendinizi uyarmadı demeyin

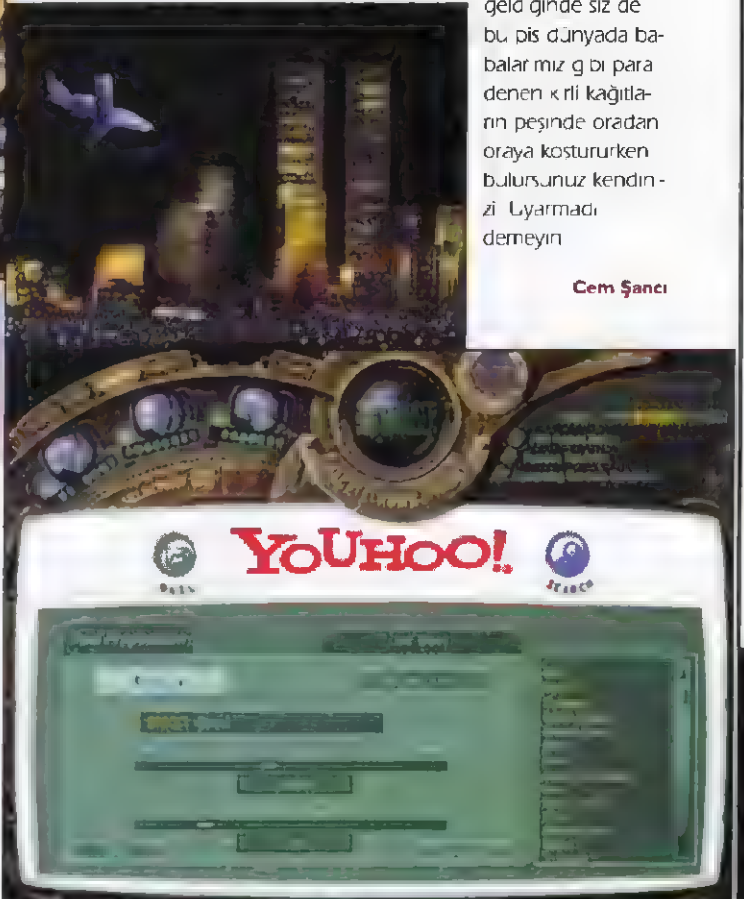
Cem Şancı



gelecektir (biraz değil, ÇOK). Ama yine de, okuldaki son hayatın nasıl donduğunu, babalarınızın nasıl para kazandığını, bir gazete haberi ile insanların nasıl para kazanıp kaybettiklerini anlamak için bu oyuna bir göz atmanızda fayda vardır denim

Peki Ya Yürek, Cesaret? Onlarda mı Parayla?

[Evet.] Oyun aslında çok kolay ve kulatışıl bir multiplayer modaına sahip ama tahmin ettiğiniz gibi oyunu multiplayer oynamak isteyenler için bulmak gerçek bir sorun. Ancak LAN üzerinde bir kaç arkadaşınızla beş altı saat takımı göze alabiliyorsanız oyunun multiplayer olarak tadı çıkabilir ama internet üzerinden arkadaş bulmanın çok zor olduğunu söylemek de, yapmak için para aldığım görevlerim arasında. Ancak oyunun çok düşük konfigürasyonlu makinelerde bile çalış-



yaşatıyor. Verilen görevi bir an önce bitirmeye çalışmak nedeniyle oyunun temposunun düşmemesi, artı özelikle aralarında sayılabilir ama uzun vadede stratejiler üretmek istediğinizde görevlerin buna izin vermeyecek kadar kısa sürmesi insanı biraz hayal kırıklığına uğratabilir.

Para Bu Kadar Güçlü mü? Biz Onun Kölesi miyiz?

[Evet.] Wall Street 2000 de borsanın, fazlasıyla günlük alım satım taktiklerine dayanıyor. Haberleri sıkı sıkıya takip etmek ve piyasaların gelişen haberlere nasıl tepki vereceğini kestirerek alım satım yapmak oyundaki başarının sırrını oluşturuyor. Hızlı bir FPS oynamaktan sıkıldığınızda, biraz da gerçek hayata dönmek istediğinizde oynamak isteyeceğiniz kadar güzel ama hayatın gerçeklerini en acı şekilde hatırlatacak kadar da sınırlayıcı bir oyun Wall Street Trader 2000. Paranın her şey demek olduğunu anladır-

Grafikler

Araştırmalar güzel. Oyun içi grafikleri bilgisayarın gücüne göre ayarlanabilir. Gözlenmeyecek kadar sade ve uyumludur.

Ses ve Müzik

Çok kayda değer bir şey bulabileceğinizi umud etmeyin. Ama oyunun atmosferini tamamlamak için yeterli oluyor.

Oynanabilirlik

Zor. Gerçekten zor. Sadece oyuna alışmak ilk saatleri fazla sürüyor. Ama zaten hayal de zor.

Atmosfer

Gerçeklik konusunda bir sorunu yok. Kaybettiğiniz her cent için kendinizi kaybetmiş gibi hissediyorsunuz.

LEVEL Notu

75

LEVEL KARNESİ

http://www.level.com.tr

KISA KISA

İşte bu ay eleğin üstünde kalan taşlar. Aman dikkatli olan, uzak durun.

GULF WAR

Firma: 3DO

Tür: Oraya buraya koş, ateş et

Level Puanı: 40

Amerikalılar Irak'ı vurdu. lar, acısını biz çekiyoruz. Irak'tan beslenen terör olayları nedeniyle yaşanan acıları bir kenara bırakın, bu operasyonun ve sonrasında oluşan durumun ülkemize ekonomik zararları nedeniyle bu gün hala eli dolanlık bir oyunu alabilir mi tar-

gun uku la vasat yapımlar olduğu nu hatırlarsak bu savaşın bize pek de yaradığını anlarız belki

Gulf War, Körfez Savaşı'nı konu alan bir shoot-em up. Size tankı verip salıyolar bayıra, mevlam kayra. Onunuzu çıkan her şeye ateş ediyor roket salıyorsa-



ışması yapıyoruz. Toplumda nfi al yaratmak ve insanlarımızı karışmaya düşürmek stem yorum ama sevgili Bush ve Bill, yun ya nı. Cebinize atıklarınızın bir kısmını da bize gönderin sevgili millettaşlarımız

Ayrıca sadece ekonomi açısından değil. Körfez Savaşı'nı konu alan oyunlar arasından da şöyle adam gibi bir tane sine rast layamadık. Şu güne kadar körfez savaşını konu alan oyunların ço-

nuz sonra usse geri dönüp on altı görev nızden geri kalanını tamam amak için tekrar collere koşuyorsunuz. Aslında bu oyuna "Körfez Savaşı na katılım s Amerkan askerler i s mülasyonu" da diyebilirsiniz belki çünkü onların da görev sürelerini bitirip bir an önce o aptal savaştan kurtularak ul keilerine dönmek için çabalamış o dukarını biliyoruz. Yani o hissi aynen yaşıyorsunuz. Bir an önce kurtulsam şu oyundan diye can atıyorsunuz ekran başında. Ama yine de çok kotulememek ve kızların eline çok koz vermemek azım. Oyun oyundur y ne de. Eminim bir seveni çıkacaktır. Sağda solda görürseniz bir bakın oynamaya çalışın, be ki hoşunuza g der



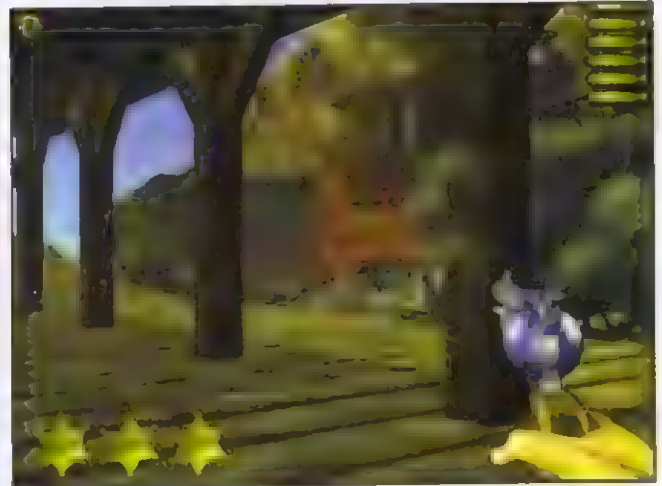
WILD WEST SHOOTOUT

Firma: Colt (devlet evet tabanca üreticisi)

Tür: John Wayne tripleri Level Puanı: 40

1995 yılında İng. tere den gelen bir oyun dergisinde gano bir oyun görmüş tum. Bir vahşi bat. kasabasında, kahramanın elinde silahla, video çek mi mekanlarda dolaşıp rakiplerine ateş ettiği oyun aynı za-

yaptı. Yanakları kızılıştı kaç vücü du dinleşt i. uzanıp öpmek iste dim umutsuzca ama durdum. Adın söylemesini bekledim. Çok sevd iğim Bach'ın tüm eserlerin den daha zevk verici bir melodiy i karşı laadığım anın beklenti siyle



manda Windows 95 için yapılmış ilk oyunlardan da biriydi. Yıllar sonra o oyunun tıpkısı benzerini birçok sayarçıda görmek beni çok neyecan andırdı. Buram buram nostalji kokan taze hislerle al verdim oyunu.

Sonra bilgisayarımdan çıkarken onu gördüm. Siyah gözleri kocaman kocaman bakan, ince vücudu bir yılan gibi kıvrılan ve yüzü mü gömüp koklayıp öpmek isteğiyle yanmaya başladığım güzel boynunu haf zama kazıyan onun adını sormak cesaretini nereden buldum bilmiyorum ama sordum. Durdu, bana baktı. Gözleri, karanlık bir odada titreyerek odayı aydınlatan mum alevi gibiydi. Bir kaçıyor bir gel yordu. Utangaçlığı yüzünü kıpkırmızı



gözlerinin çirne bakarak tekrar adımı ömek üzere o saydım dahilı isteyeceğim son arzumu. "Adın zbağışayın bu çaresiz hayranınıza ey güzel."



Yine durdu. Suskunluğunu gözlemlerinde ısıakık bozuyordu. Her şeyi ele vemyordu. Kalbinin atışı. Daha anlamı ydı sessizlik. Son bir cesaretle baktım gözlerine, aşk bu olmalıydı.

"Ne istiyosun aptal herif? Had ikile hemen, kırdrımın abime bacaklarını!" dediğinde aşk benim için sonsuzluğa gömülmüş bir bilinmeyen oluvermişti. Kusarak ve kosarak ikledim.

Sozun özü, Wild West Shootout s kar, canınızdan bezdirir. Alın ama oynamayın.

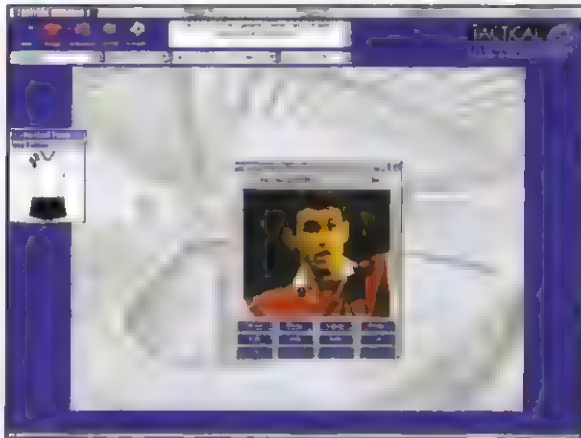
TACTICAL MANAGER 2

Yapımcı: Gereksiz Uğraşlar Software

Tür: Ah Fenerin Başında Ben Olacaktım ki-Aha buyur Level Puanı: 25

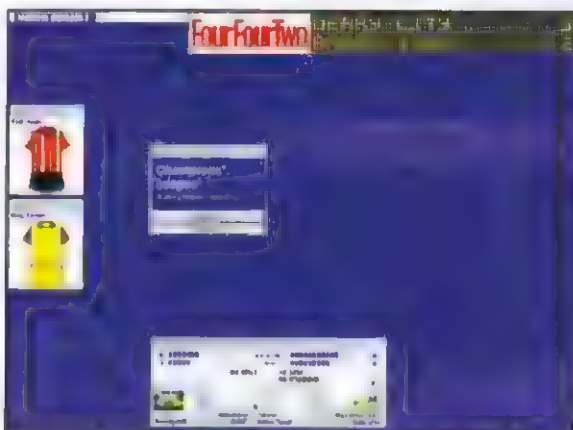
Futbol oyunundan nefret ettiğim kadar nefret etmedim şu sürgünce den kılardan, onu söyleyeyim de bu anlamı girer yazında. Hiç bir kadın nem de sigara çöcsö olarak sürekli nefretimi kazanan bir insan bile futbolu karşılaştığımda sevdiğim bir dost gibi karmaktadır. Pek nedir henü bu kadar futboldan nefret ettiren şey? Aslında sizsiniz sevgili arkadaşlar. Evet, kusuruma bakmayın anlaşılanlar, pa a a a b e c k l a d a t a b a n c a a r a o r g ü t l e n p

lek olmayınca, senada oyuncu a birbirine girer, d s a n d a d a t a r a t t a r l a r. S a h a d a c a n n ı d i ş n e t a k ı p k a z a n m a k i ç i n o y n a y a n o y u n c u n u n, tekme yiyip orası burası parçalanıca sinirlenip kavgacı karmasını da anlayabiliriz ama e be taraftarlar, siz niye girersiniz birbirinize? Neyse, bu g i z e r d e r g i n n i g i z e s a y f a l a r n a y a k ı s m a y a c a k k a d a r k a b a s o z e r s a r t e t m e m g e r e k t i r e c e k b u k o n u y u b u r d a k a p a t y o r, 1050 k u p v e b r i o k a d e r d a o y u n u o y l e o y n a n a n i n b u o y u n u h i ç b i r n i z e



meç seyretmek için stada gidiyorsa bu vana ka a a l l ı g ı n s e v d i g i v e v a n s e t y a r a t m a k i ç i n f r ı s a t b u l d u ğ u b r i o u ş u m u s e v m e m b e k l e n e m e z. O l m u f u t b o l v e y a b a ş k a o y u n l a r b a ş k a n s a t e t s e p a l a r l a d o v m e y e k e l m e n i z i ç i n d e ğ i d i r. A d ı u s t u n d e, b i r o y u n o l a n f u t b o d a d i ğ e r o y u n l a r g i b i s e y r e d i n e k v e s e y r e d i r k e n z e v k a n ı m a k i ç i n d i r. A m a o y u n d e ğ i n d e k i n s a n l a r p e k p a n-

l a v s i e e t m i y o r u m. Y a n ı s i n g l e p l a y e r m i n g i l l p l a y e r n a s ı t a k ı r s ı z b i e m e m a m a e m a l y o l u t e a y n a n d a d e v a n e d e n 30 l g d e k i t o p l a m 1050 k u b u n 1000 t a n e m e n a j e r i n a s ı l b i r a r a y a g e n i r, g e r s e d e b u o y u n a n e k e d a r k a t a n ı r l a r o n a d a k a n ı m a k s t e m i m. N e h a l i n z v a n s a g ö r ü n y e k i n d e k i t a v ı m ı k o r u y a r a k b u r a d a n k o ş a r a k u z a k a ş m a k y o l u n u s e ç e r i m



XTREME SPORTS ARCADE

Firma: WayForward Technologies

Tür: Sanal Kas Yapma ve Sağlıklı Yaşam Programı

Level Puanı: 42

Paten kaymak kaya tırmanmak gibi tehlikeli sporlarla ilgileniyorsanız ne mutlu size. O zaman siz de bir şeyler kersinizde fazla vakit kaybetmeden dışarıya güneşe koşmanız ve ne yapıyorsanız onunla istirak etmeniz tavsiye ederim. Ama herhangi bir spor dalı ile uğraşmıyor veya sporla uğraşmak diyince aklınza te ev zyona n k a r s ı n a g e ç p k ü f r e d e k ü f r e d e f u t b o l s e y r e m e k



tırmandıktan sonra aşağı bakmayı akıdınca birden paniğe kapılıp ordan aşağı inemeyeceğini anıyarak oturup ağlamaya başlar.



geliyorsa, monitörünüzün başınırları günlerce kalkmadan kör o ana kadar Xtreme Sports oyununuzu tavsiye ederim. Doktorların dediğine göre, çok hızlı bir şekilde kas yapmak için kullanılabilecek bu oyun programı ile üç beş gün uğraşmanız halinde sinirleriniz acayp k a s y a p m ı o a c a k t ı r. V a s a t g r a f i k l e r v e z o r k o n t r o l e n i l e z a t e n n e a n a m a g e d i ğ i n i a n a y a m a d ı m b u o y u n s a y e s i n d e e s k d a ğ e r i k g ü n e r m a k ı m a g e d b u a r a d a s z f e r e b r a z o g ü n e r d e n b a r s e d e y i m

Bir gün Yıldız Teknik Dağıtlık ile Ballı Kaya'da kamptayız, tırmanma ders sırasında yanına tıpmip almadan kendini kaptırıp giden birkaç arkadaşımız on metre

muştı. Kendini inmesi veya atlatması halinde bizim onu tutacağımız yolundaki teknelerimiz bile sakın estiremiyorlar. Biz de kurtarılmaktan yorulup güneşin deler tıktı balmış olması nedeniyle ca d ı l a r m ı z a g e r d o n m u ş t u k. O k ı z ı b i r d a n a g ö r m e d i ğ i m s i m d i a k l ı m a g e l d i. Y a n ı s a b a n d y a n u ğ ı m d a o y u n t a m a m e n u n u t m u ş t u m. O a r k a d a ş ı n e o g ü n n e b i r d a n a n i c g ö r m e d i m. N e y s e, n e h a l d e b i r e r k u r t a r m ı ş t ı r. J i n a r ı m. Y a n ı m u t a k a Y ı d ı z d a ğ ı t ı k k i m s e y i g e r d e b r a k m a z. N e r d e n g e d i a k ı m a. N e y s e O y u n a a l m a y ı n d a n a y s ı n ı y a p ı n v e g i d p d ı s a r c a g e r ç e k l e r l e o y n a y ı n

Cem Şancı



Playstation incelemelerini Emin ve Batu yapıyor



STREET FIGHTER EX 2 Plus

Yapımcı firma: Arika

Dağıtım: CapCom

Tür: Beat-em Up

Web: www.capcom.co.jp

Hırslı çetin beraber sa-
yalım, en son Street
Fighter oyunu çıkalı
kaç gün olmuştur? Efenim dün
mu dediniz? En baya bir olmuş
doğrusu. 24 saat, az mı? Bakın
bugün de ne çıktı? Bakın bakın
çekinmeyin, başlık yukarıda. Yak
ışık bir senedir oyun salonları
da gördüğümüz Street Fighter
EX 2 Plus artık evimizde. E-
minizle. PSX konsollarımızın cer-
sinde, SF EX 1 Plus Alpha PSX
te, salonlardan bile erken çıkmış
ken, bu kez neden bir süre bek-
ledik, orasını anlayamadım. Şte
Bu arada söylemeden edemeye-
cegim kısaca yazdığım okuduğu-
nuz sırada Street Fighter EX 3
coklaan çıkmış olacak. PSX 2
de tabiri Ehi bu niza ayak uydur-
rabene ask olsun hani.

EX 2, aslında EX Plus Alpha
nın üzerine yapıları basit ekleme
ve değişikliklerden oluştuğu için
pek de sanat eseri sayılmaz ha-
nı. Bu yeni oyunda, yeni karak-
terler, yeni hareketler ve yeni
görsel efektler gibi CapCom'
dan beklenecek tarzda bastır-
gılımlar var. Bunun dışında
mevzuat aynı. Ken yılmıyor,
yor. Dna simi kafa atıyor. Zangief



tutup atıyor falan. Delir başlı
uyun modları var. Arcade mod,
Takım savaşı, Survayal, zamanlı
dövüş, egzersiz, ve izleme mo-
du, ve tabiri ki kişilik versus
modu. Oyunun ritmine ayak
uydurabilmek için bol bol egzer-
siz yapmanızı tavsiye edelim.
Seyretme watch modu ise be-
nim hoşuma giden bir diğer ki-
sim. Seyrederken kamera açılar
nı seçip, nize göre değiştirebi-
yorsunuz. Baska hiçbir oyunda
kenin surat niza edip ha yum-
ruğu hareketini yaptığını göre-
mezsiniz. Düşünseniz sersem-
emiyorsunuz bile. J. Hee bir de
yavaşlatma özelliğine sahip bir
Joypad'ınız varsa, o zaman tüm
ayrıntıları gayet net seyretebili-
rene bir evde veya sokakta ar-
kacalar niza duyuluyabirsiniz.

Abi bi jeton verseneee

Su anda oyunun EX2 ve EX2
Plus şeklinde iki versiyonu var.
Kardesim bu plus nede akl
anlamıyoruz diye kafamı bu uyo-
ar bızme diyecek olursanız he-
men anlatayım. İlk önce tabiri ki
yeni karakterler demek oluyor.
EX2 tayfasına ek olarak Darun,
Mister ve Pulum Purne' da ge-
donuyor. E önce eseq kaybe-
dip sonra bu ma'ı gayi Abi, se-
vindiriyor ar bız boye para
oyunlarıyla. Saçat EX serilerinde
ilk kez sanneneye çıkıyor. İk de ye-
ni karakterlerle tanışıyoruz. Area
mekanik patenleri ve atış gücü

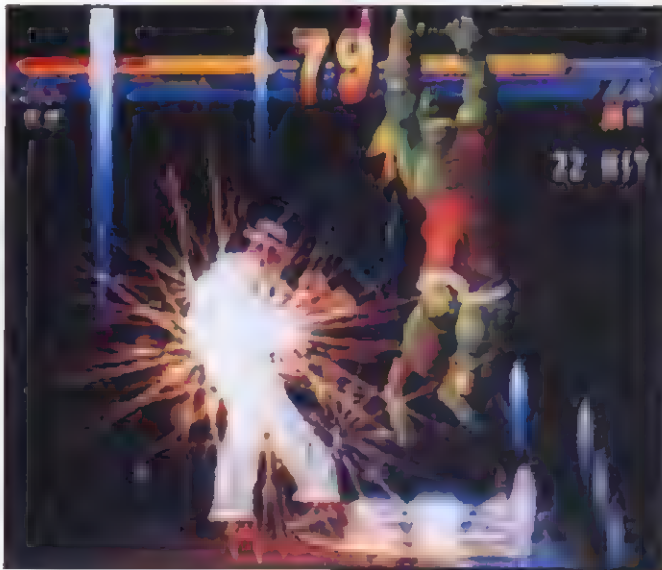
yetme bir dövüşçü. Bir de sade-
ce 3. level' da yapabilen Super
Kombolar eklenmiş. Eski den sa-
dece bazı adamlarda vardı ve
hangisi akl çıkardı bimm amir
bunun adına "perde" denirdi.
Yapmasında çok zordu. Artık par-
lak ışıkar altında rakibi o ene ka-
dar, hatta o duktan de sonra pa-
raklamak, artık normal bir du-
rum haline geliyor. Her yondan
çok neyececi verci olan ve fizik
kurallarını hiçe sayan bu özel
hareketler, oyunu bitirmeye
dogru çok sıkıcı bir hale alabili-
yor. Şte size enteresan bir nok-
ta. Zangief size 3 Level Super
Combo yaptığı zaman sanki bir



olan b yonik kolu olan genç bir
kızımız. Vulcano Russo
se son zamanların gıncı gıste-
si. Dövüş tarzı ve saak moda-
anlayış ile karşımıza çıkan yeni

fincan kanve çömeye bile zamanı
vermiş gibi davranıyor. Bir de
komboları ardı ardına yapmak
çok diana ko aylasmış. Aynı ni ki
kere yapmadığınız sürece farkı





kolonlar rakba yedirebilirsin
Bu arada bazı hareketler az
enerji götürüyor fakat o kadar
zovki k. çoğu zaman enerji
mevzuunu düşünmeden buntla
r. yapacaksınız

Bundan başka Ex2' den kuan tonia yeni özellik de var. Yeni kuruma kırma sistemi, Exce sistemi öze hareket sayılır, ve yeni bonus oyunları dahil birçok özellik bu ara örnek gösterilebilir. Ekim den Lu Guard kırma sisteminin nedeni konulduğunu anıyamadım. Onun yerine çok daha guze bir super kombo çekip rakip yice y imaletili ve aptekata hazır hale gelinlererek orta ateşte kıranmaya bırakılır.

**Abi ver geçim,
geçemezsem benim
oyunumu al**

Bonusların birisinde meteorlarla beraber düşen bir yıldızın kırmızı z gerekl. Diğerinde ise Excel komponentu kullanılarak,



Karşınızda ebek ebek duran tek bizi dövmesidir. Z. Duralarda başarılı olman z. n. alinde kısa k. sa. bir süre için daha fazla super. ku. a. tabileceğiniz Super bar. te. ödüllendir. lyorsunuz. Grafikler, EX ' deki o mükemmel görüntü. sunu. kaybetmemiş. Pul gon. ar. detaylı ze. trmelerle n. a. n. izli ve. y. m. usak. Fizikse. olarak n. eman.

gibi yavaşlama yok. Paylaşımların canlı ve cecikli renklerini çok iyi kullanmış. Çok nice karakterin abartılması gibi goze düze görünen ayrıntılar bu oyunda senin doruğunda. Eğer rakibi 30 plus hit kombo ile öldürmek sen için yeterli olmuyorsa acımasızca üzerine atsan bir sürü kaygı seyretnmek hoşuna gidebilir. Karakterlerin tipiyden iyine düzeltilmiş, yavaşlatılmış. Pullum'un burnu torpülenmiş, Jack'in sopası tonaya sokulmuş. Animasyonlar ve hareketler çok daha kaliteli. Her karaktere, eski kombolarına ek olarak yeni



ç y m d y o r s a n P C d e u ğ r a ş m a
k e n g i n k a s m a

Meça oğlan der ki ya bu oyu
nu al ya da nevesi n. Tekken Tag'
a sakla.

Ne istersen onu yap ama
kendine yi bak kimseyi lakmet
Bye&Smile

Emin Barış

Grafikler

Bu grafik motoruna çok az bir ekleme yapmışlar. Ana hatlarıyla iyi fakat formu bu boyuta inmesi güzelken öldürmüş

Ses ve Müzik

Sesinin her anında olduğu gibi yılm
özenele hazırlanmış sesler var. Müzikler
de aslında çok iyi ama eski havası yok.

Oynanabilirlik

Kontroller tabi ki diğerlerinden farklı ve oldukça kolay. Ama derbe tuşları altı adet olduğu için, PSX pad ile oynaması...

Atmosfer

Street Fighter serisindeki, insanı (benzerdir) büyüleyen tekniği havanın dışına bir atmosferi yok. Kendini oynatan bu

LEVEL Notu



Üff, taygır aparkat çektiiii

Ses efektleri ve insan sesleri önceki yılda olduğu gibi yine çok kaliteli. Muziklerde sebir şeyler eksik gib, daha tıccı gaz zenc arna biraz tekdüzelik var. EX1 de daha mı iyiyd san ki. Yağmur yağıp sissek de ca knca, hen de tutup şize tavsiye mi buye vereyim dedim. Af yet olsun.

şte sana bir kalite! Oy an da
na ama unalma Street Fighter
EX 3 Plus da yoca Beaten up



Medal Of Honor

Yapımcı firma: DreamWorks Interactive

Dağıtım: Electronic Arts

Türü: FPS

Web: www.mohgame.com



çok Hitler! Bu sefer de İngiltere'ye göz dikmiş. E Winston Churchill amcam da durur mu? Hemen en iyi adamın, Hitler'i çokertmek üzere göreve çağırır. Kimdir bu en iyi adam? Bizizdir tabii ki. Ama bu görevde bize Jimmy Patter-

derecesi de çok iyi ayarlanmış. Arada dağlar kadar fark yok. Her göreve başlamadan önce ne yapacağımız bir video tanıtımı ile öğrenyoruz. İngilizce'niz

melli! Bazen sadece koşarak ateş ediyor bazen ise bulduğunuz her yere saklanıp bir ajan edasıyla Nazi askerlerini sinek gibi avlıyorsunuz. Hatta hatta bir Na-

Uzun süredir mükemmel bir aksiyon oyunu mu arıyordunuz? İşte buldunuz! Playstation'a düşen son bomba: Medal Of Honor. Konsolda pek de alışık olmadığımız bir İkinci Dünya Savaşı aksiyon oyununu bu oyunu oynayan her kestenin bu oyunun çok zevkli ve kaliteli olduğu onayını aldım.

son ismin takacaklar, e olsun. Zaten bu oyun da, 2. Dünya Savaşı'nda şehit olan Amerikan askerlerine adanmış. Bu isim de onlardan birine ait. Manevi bir olayı var yani. Neyse, işte biz de gider Hitler'in işlerini baltalamaya ve İngiltere'yi kurtarmaya çalışırız. Biz var ya biz, uuuu, aslında tüm gizli servisler tarafından



Demek ki büyük bir çoğunluğunuz da bu şurukleyici maceraya bayılacaktır. Ne kadar önem verirsiniz bilmiyorum ama bence bu oyunun kalitesi olmasının en büyük nedeni bence yaratıcısı, sıkı çalışan Steven Spielberg!

Gelin beraber oyunumuza başlayalım. İlk önce her oyunda olan bir intro'muz var. Zoomlanan resimler ve savaş arşivinden çıkarılan videolar montajlanarak, gayet basit bir biçimde hazırlanmış. Ama oyuna hazırlama ve konuyu kavratma bakımından iyi. Tarih 6 Haziran 1944. Mevzu tabii ki bizim ufaklık, yaramaz ço-

oneri en çok yetenekli bir askeriz he. Boru değiliz yani.

Evraklarınızı görebilir miyim gومتانım?

Her bölümde değişik görevlerimiz olacak. Bazen onumuza çıkan tüm engelleri etkisiz hale getirip nedefimize ulaşacağız, bazen kılık değiştirip onlardan birisi gibi davranacağız, bazen sessizce gidip bir denizaltıya sabotaj yapacağız, bazen de binlerce havaya uçuracağız. Yaklaşık 20 adet görev var ve oynadıkça daha da zorlaşıyor. Zorlaştırma

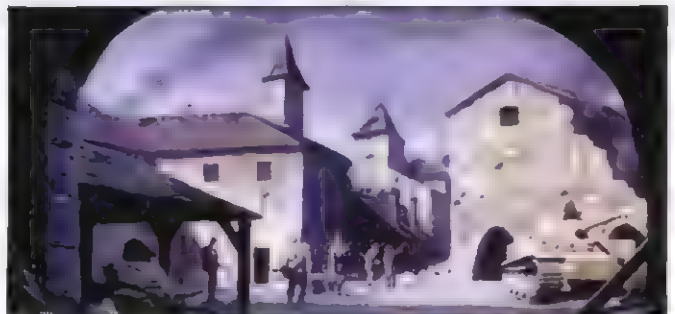
olmasa bile anı ayabıleceğiniz bu brifingler, insanın savaş güdülerini hapsediği mahsenden çıkartıyor (veya be, bunu ben mi söyledim?). Silah ve cephaneler ise tamamen gerçeğe dayalı. Zaten bu oyun yapılırken bir çok yüksek rütbeli ordu mensubundan ve 2. Dünya Savaşı'na katılan ardan yardım alınmış. Silahların kullanımı ve özellikler tamamen gerçeklerine uygun.

Nazi askerleri ile çok zaman harçayacaksınız. Bazen onları öldürmeye uğraşırken bazen de onlarla konuşacaksınız. Aslında oyunda çok fazla onlarla konuşuyorsunuz ama onlar kendi aralarında çok konuştuğundan, oyunda tam 1500 satırık diyalog mevcut. Oyundan aldığınız zevk ise tek kelime ile mükem-

z! Kumandanı gibi gıyıp gizli evraklara ulaşmak için kordorlarda elinizi kolunuzu sallaya sallaya dolaşıyorsunuz. Bazı askerler size "Komutanım" bile çekiyor. Bazıları size evrak arınız soruyor ve siz gösterince kabul ediyor. Yüksek rütbeliler ise bu numarayı yemiyor ve alarm çalıştırıyor. Ondan sonra elinizde birkaç taş ve bir sürü pıncık kalıyor. Yapay zeka gayet iyi ve bu yüzden onları alt etmek için sıkı bir oyun çarkımanız gerekiyor.

El bombanızı düştürdünüz sanırım

Fark ayrıntılardadır derim ya hep, işte burada da bir kanıt var. Bir el bombası oyunu ne kadar değiştirmiş. Arkasında ne olduğunu bilmediğiniz veya silah





Knockout Kings 2000

Yapım: EA Sports

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

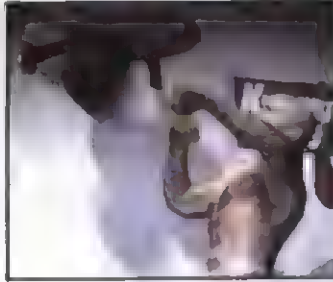
Tür: Spor - Boks

Web: www.easports.com

Boks kültürünün bol bol Rocky izlemek, Muhammed Ali ile Superman'in ünlü karşılaşmasını bilmek ve arada bir dünya ağır siklet unvanı karşılaşmalarını takip etmekten ibaret olduğunu soyersem pek de yanlış olmaz. Ama suç kesinlikle benim değil. Eğer Rocky'ler den herhangi birinde hiç değilse bir iki kerecek hakavta değil de hakem kararıyla puanla maç sonuçlansaydı bugün konu hakkında epeyce bir fikir sahibi olmuştum. Gele görün ki, kısmet Electronic Arts'ın Knockout Kings 2000'ini oynayarak öğrenmekmiş.

EA Yapmış Gene

Aşık olduğumuz EA Sports oyun arından farklı olarak giriştek demo film değil, grafik olarak tasarlanmış. İyi ki de öyle tasarlanmış. EA amcılarını istediklerinde ne yapabileceğini boy el ile görmüş oluyoruz. Kısa, üstelik çok gorkemli bir demo da değil, ancak çizimler Muhammed Ali'yi 30 metreden tanıyabilmeyi sağ layacak kadar başarılı. Bu demo tabii, oyun içinde bu kadar iyi olamaz demeye hazırlan yordum ki, oyunu içi grafiklerin de hiç ya bana atıyor o mad için görüp hayrete düştüm. Rahatsız edici kose ve kenarlar ayiden yiye temizlenmiş, yüzler çok net. NBA'daki gibi bir dolu oyuncu yerine 50 adet boksör üzerinde çalışmak çok da



ha ince detaylara inileb mesnisi sağlıyor. gösterilen ozen de grafik kalitesine yansıyor elbet. Fark yalnızca dış görünüşte değil; her boksörün ayrı fiziksel skorlarının yanı sıra, kendilerine özgü hareketleri de bulunuyor. Her birinin rakibi aşağı ayıp kızdırma tarzları bile farklı.

Adrian! Adriaaaaaan!

Career seçeneği ile kendi boksörünüzü sıfırdan başlayıp yaratabileceğiniz gibi Exhibition seçeneği ile de gelişmiş bir maç yapabiliyorsunuz. Bir de boksun yakını takip eden için Classic Fights seçeneği var ki, hem boks tarihine geçmiş maçlar hakkında bilgi sahibi oluyor, hem de tarihi yeniden yazma şansını elde ediyorsunuz. Sugfest ise kafa dağıtmak isteyenler için birebir. Sık et yok. Exhibition'daki gibi yorulmak yok, kural yok. Dan düvürüp bir an önce rakibi nizi indirmeye çağıyorsunuz. Bu arada dan dedim de eğer Knockout Kings'e standart bir dövüş oyunu gibi bak

yorsanız, hemen bir Tekken 3 ya da Evil Zone edinir, paranıza yakışıklı Boks öldürür işi arkadaşlar, bunun kuralı nizam vardır. Öyle, zıparım, rakibin enerjisi sıfıra ine ne kadar vur babam vur olmaz. Gerçekten de rakibinizin enerjisi sıfıra nerse düşer ve hakem saymaya başlar. Ancak şu var ki boksta esas olan vucuda ve başa aldığınız darbelerin hakemlerce doğru endirilmesi. Bu nedenle yumruk atarken yememeye de ozen göstermelisiniz, hem rakibiniz deviren z bir çoğunlukla ilk seferde dört ya da beşte ayağı kalkacaktır. Asıl önem olan tekniğin olduğu için Career seçeneğinde maç aralarındaki idmanlar da size öğretilen hareketleri iyi ezberleyin ve mutlak dans etmeyi öğrenin.

Knockout Kings 2000'de bir boks oyunundan bekenebrecek her şey var. Boxer Bos ve Classic Fights bölümü, öğrenenler için boksörler ve ünlü maçlar hakkında epeyce genelleştirilmiş kazanması sağlayabilir. Yalnızca dövüşmek isteyenler için de klasik dövüş oyunlarına iyi bir alternatif olabilir. Tamamımız Street Fighter gençliği için, özümzede sağduyu edilebiliriz, ama hep gerçeküstü hareketlerden o anaksız takılardan sıkıl

madınız mı? Bir parça gerçek insan doğasının, rakibinizin etrafında dönmeyi, hızlı adımlarla vuracaklar, rakip sendelediği zaman auktan atılan bir kroşe

nin zor durumdayken rakibi kaçak amanın zaman gelmedi mi? Bir düşünün.

Limits malzeme. Lira'nın tam olarak kuzeye (north) doğru dönmeyi sağ ayın Select'e basıp inventory ekranına girin. "büyük medipack" e gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 +

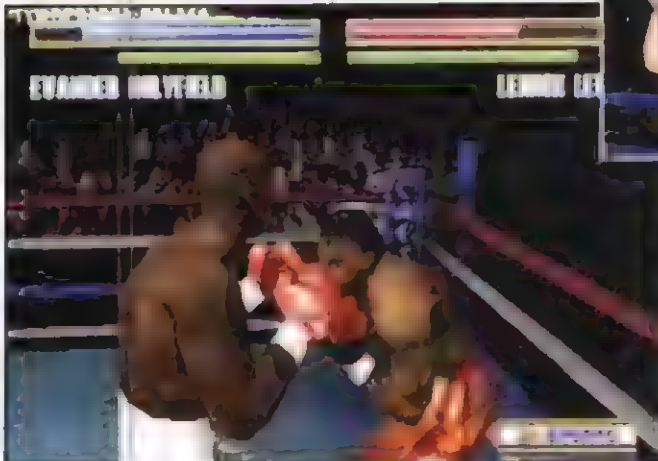


Aşağı + Uçgen

Tamamen kuzeye dönebildiğinizi puslu aya bakarak anı ayırtabilirsiniz. Çok ufak bir yanığı bile kodlarınca smasına sebep olur. Kuzeye ko ayca tam dönebilmek için kuzeye bakan bir bok bulun ve tırmanın. Tutunup yere inerseniz ya da üzerine tırmanırırsanız tam olarak kuzeye dönük olacaksınız. Hiley şimdi mutlaka çalıştırabilirsiniz. Unutmayın, bu kodlar tarafından denenmiştir ve sadece Playstation için geçerlidir.

Not: Bir de ben söylemey unutttum, şiddete karşıym da

Batu & Gökhan



Grafikler

Titiz çizim, bağatlı detaylar, grafikler de denemeler üzerinde. Bir de şu iki boyutu sayırcilerde devrim yapsalar kendilerini asacakları.

Ses ve Müzik

2000 yılının en iyi seslerinden biri. Ünlü şarkılar, müzikler, vurdunuz mu kemik sesi geliyor.

Oynanabilirlik

Başlangıçta sıkça yumruk tuşlarından birine basmanız yeterli olacak gibi görünebilir, ilerde (canıncacığınızdan emin olun).

Atmosfer

Özellikle maç öncesi ringe çıkış sahneleri etkileyici, stüdyo çalışmaları harika.

LEVEL Notu

77

Tabanca desteği: Yok

Fighting Force 2

Yapımcı firma: Core Design

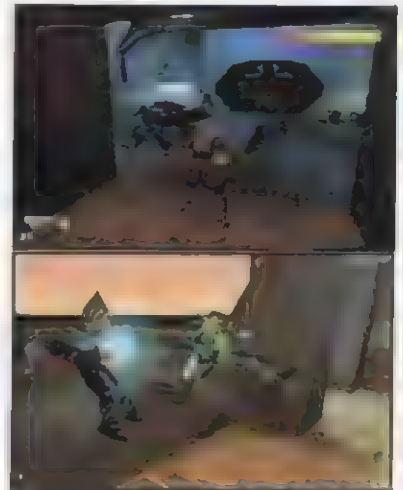
Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: Action

www.core-design.com



dahil olmak üzere her nesneyi yok etmesini sağlıyoruz. Zaten yapay zeka sınıfı düşmanlar ya yemini duruyor, ya salak salak üzerine yürüyor ya da etrafınızı sarıp bekliyor. Adamın zihnini belli değil, acılış demosunda daha henüz Matrix filmi'nin çekimlerinden çıkmamış halini görüyoruz. Sonradan oradan çıkıp oyuna geliyor apar topar. Mevzu belki değil, görev belki değil, oyun bizi nereye götürürse oraya yuvarlıyoruz. Grafikler deseniz tekduze, bol natif ve soluk. Kamera açılan bir felaket.



Aterici amcanın dükkanını gezerken bir de bakarm ki, o ne? Abajıww, Fighting Force'ı gelmiş. Az mı oynadıydık arkadaşlarını Fighting Force bir. Hemmencecek aldım ve eve getirip ateriime takip oynamaya başladım. Ho, bu ne ola ki? Yalnız mı aldım ben bunu? CD'nin içi mi karışmış yokmuşam? Bu Fighting Force'a benzer mi yok ama. Ülen yine destekli qazık yidik herha.

Yukarıda görmüş olduğunuz ibret dolu tablo, maalesef ülkemizde yaşandığı gibi tüm dünyada da aynı anda yaşanmıştır. Üç boyutlu platform dövüş seven insanlar, ekranlarında hiç alakasız bir ortam ve kendin bisi. Zanneden bir kahramanı görünce, ne yapacaklarını şaşırır ve Core & Eidos firmalarının kıymetli videoerine hurmette kusuru hiçli zaman elden bırakmamışlardır.

Egoist kahramanın taneleri

Eskiden arkadaşları ile beraber çarışan sabit ve zıbtı kahraman Hawk Manson'ı kontrol ederek yeraltına iniyoruz. Güya çok iyi eğitilmiş olan bu bencil ve sadist ruhlu zavallıyı yöneterek onun hareketsiz düşmanlarını ve etrafında gördüğü fotokopi makinesi de

Bencil kahramanın gündüz düşleri

Oyunun temeli üç boyutlu aksiyon olarak düşünülmüş. Asıl amaç dövüş olacaktı ama başrol oyuncusu iki hareketten fazlasını yapamayınca, yangın dolaplarındaki balatalara musallat olmuş maalesef. O kadar kabiliyetsiz ki,



nissettim. Final Fight'tan sonra oynadığım en güzel ter emeli dövüş oyunuydu (biz öyle derdik). Şimdi ise yeryüzündeki hiçbir yaratığa benzemeyen üç çeşit düşman karaktere ve buro sandalye enne karşı savaş yoruz. Kader mi bu? Değil, çünkü Medal Of Honor var. J. Bye&Smile

Emin Barış

Grafikler

İdare eder diyorum başka da bir şey söylemiyorum. İlk oyundan çok daha iyi olduğu kesin.

Ses ve Müzik

Çok müzik yok, çok müzik yok. Ses efektlerine sahip! Müzik diye gerekiz bir unsura da yer yok.

Oynanabilirlik

Ne bir hırta var, ne de nereye gittiğimiz belli. Bırakın tekrar oynatacak bir unsuru, oyuna bitirmeye bile dayanamazsınız.

Atmosfer

Atmosfer hanka yani, ne görürseniz yok ediyorsunuz. Hep aynı yerler. Terminator bile daha duygulu idi.

LEVEL Notu

66



bomba anı bile çoğu zaman kendisine atıyor. Ama yine de hakkını yememek lazım. Zira fotokopi makine etine vurarak parşömen ve jetonlu kola makine etini nipa ayaarak beş kola çıkartmasını çok iyi beceriyor. Bu oyuna çok fazla dayanıp bitiremediğim için tüm okurlardan özür dilerim. Ruh sağlığını açsından siz de tavsiye etmem doğrusu. Çok mu abarttım dersiniz? Belki de. Ama Fighting Force 1'i zevkle oynadığım günler akma gelince kendimi aldatmış



XENA: WARRIOR PRINCESS

Yapım: Universal Digital Arts

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Action

Web: www.ea.com

insanları mutlu, toprakları bereketli miş. Kavga gurutuden uzak, huzur içinde bir diyar mış. Günün birinde yöresinin valisi Syman Acco'e sayfa sayısını artırıp, bölge sakinlerinden tümüne üç yerine üç teker verdiğini duyurmuş. Halk bu işe çok sevinmiş, kırk gün kırk gece bayram yapmış. Ancak tam bu sırada yerel lord aralarında savaş patlatıyormuş. Savaş stratejileri konusundaki uzmanlığı ile kaptan onur madali almış olan, ancak sarayın leydi ile yıkıldı bir türlü barışmadığı için satosunda yalnız bir yenisim sürdüren olan kuzey eyaletleri lordu Sir Gem Shancey ile güneyin balta çirmem şık ormanlarını yöneten si, hayvan arkadaşlığıyla bilinen Sir Maddog "Beastmaster" arasındaki savaş tüm ülkeyi tohumuza boyamış. Maddog'un furtu su ruherin gerile saldırı, Sir Shancey'in ustaca manevralarıyla karşılaşmış. O aylar tam kuzeyliğin lehine gelirken, Batı'nın cesur prensesi, Banu D'Arc'in Sir Shancey'in ordularına karşı başlattığı saldırıyla savaş tekrar denge gelmiş. Doğuda, savaşları uzakta yaşayan, fondağdan maceralardan fırsat bulduran yomineerlerin başında okuyucu ara tanihi an atan ık ka fadar se bu savaşın sonunu yazmaya (şu an için) zaman bulamamışlar, çürüku valinin onlara verdiği emirli görevlerden biriyse, cesur di ile (Banu D'Arc kadar olmasa da) un salmış başka bir savaşçı prensesin, Zeyna'nın, yaktırmızi anlatmakla uğraşyorduk.

Uçan CD Chakram

Herşey olarak söylemeliyim ki, Zeyna'yı (Bu sırada halk o arada onu bu adla bilmemesi için

yazının bundan sonrasında da Xena gibi ecebi adları kullanılmayacaktır, duyurulur.) izlemekten öyle aman aman bir zevk almıyorum. Kabul, bir FRP oyuncusu olarak dekor, kostümler ve ortam oldukça hoşuma gidiyor. Ancak küçükluğumda natın sayırlı izler olan Eski Yunan ve Anadolu mitlerinin bir Hollywood mikserinde iyice çirpilipt ardından bir kaç takla ve sıçrayışla aksiyon



savunmadan baret. En iyi savunma saldırıdır düşüncesi ile oyunun başından beri elim hiç savunma tusuna girmedim, pışman da değilim. Düşmanları hızı davranışları üzerine doğru gelirken Chakram ile ekarte etmeye çalıştım. Eğer yanınıza sokulmayı başarlarsa tekmeyle tercih edin derim, kılıç vuruşları kadar şık değil ama kesinlikle daha etkili.

Oyuncu Düşünmek İster Aksiyon Bahane...

Karakter animasyonlarının başarısında dizinin pay olduğu bir gerçek. Zileddiklerinizin aynısını yapabilmek, aynı savaş çılgınlıklarını duyabilmek sizi çok daha kolay havaya sokuyor. Ancak aynı başarının oyun akışında sağ

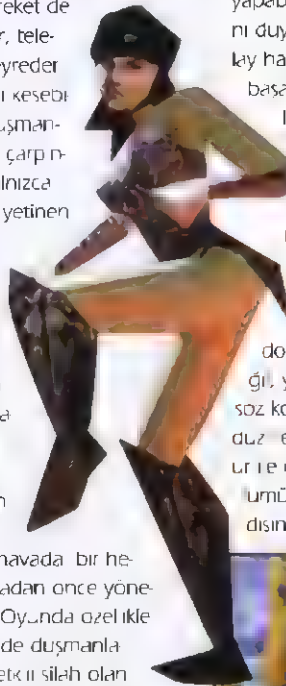
landığını söylemek güç. 3D

Aksiyonlarda artık klasikleşen labirentler, karmaşık mekanizmalar bulmaca arı gibi oyunu renklendiren özellikler pek az. Zeyna da karşımızda çıkıyor. Hanta kesinlikle doambaçı yollara sahip değil, yol bulma gibi bir durum söz konusu değil, çünkü dümdüz ilerliyorsunuz. Hatta Minator ile çarpıştığınız "Labirent" bölümü bile bir ya da iki donemeç dışında zindan ana caddesini

mak dışında çalsılmas gereken

fazla bir hareket de yok. İlginçtir, televizyonda seyrederken açaçları kesebilen, ama düşmanların başına çarpanca onları yalnızca bayıltmakla yetinen Chakram beni dizden ne kadar soğutuyorsa, oyuna da o kadar ısınmamı sağladı Chakram'ı kullanmanın en güzel

tarafı, onu havada bir hedefe carpmadan önce yön tebliğimiz. Oyunda özellikle ilk bölümlerde düşmanlara karşı en etkili silah olan Chakram'ı, aynı zamanda ip ve zinciri kesmekte de kullanabaktınız. Geni kalın hareketler, sıçramak, kılıç vuruşu, tekme ve





den farksız

Eğer oyuncunun önüne koyduğunuz nesnenin adı "oyun" ise ve oyunun içindeki nesnenin adı da "bulmaca" ise oyuncuya saygınızdan oturu onu düşünmeye itmeniz ve zorlamaz gerektir. Eğer zorlamayamazsınız, en azından gereksiz ipuçları sunmamalısınız ki, oyuncu kendini aşağılanmış hissetmesin. Ne yazık ki Zeyna'daki bulmacalar, oyunda o kadar yapay duruyorlar ki ister istemez "Olmasalardı en azından bütünük korunurdu" diyorsunuz. Orneğin hantada bir yol ayrımı var (bolumdeki tek yol ayrımı) ve bir köprü başını tutmuş olan Troll'e, diğeri de arı kovanına gidiyor. Troll'e vurarak hasar veremiyorsunuz. Tam o sırada yolun tam ortasında kim tarafından bırakıldığı meçhul bir ipucu. "Troll'ler arı



lardan korkarlardı. Zaten koca hantada yapabileceğiniz tek şey arı kovanına vurmak iken böylesi ne bir ipucuna gerek var mı? Benzer bir ipucu daha. Her yerde Staff bulduğunuz bir bölümde, üzerinde "Staff amazonlara karşı etkili bir silahtır." yazılı kağıdı buluyorsunuz. Haydi! Birinci sıranı seç mi şansınız yok, Staff'lerden aldığınız anda otomatik olarak onu kullanmaya başlıyorsunuz. İkincisi o bölümde karşınıza Amazonlar'dan başka bir rakip çıkmıyor. Kıl. Sadece ipucu olsun diye konmuş, o kadar çok zor ama ipucu var kıl. Tekdüzelig



engelleyen, uç beş bölümde bir karşınıza çıkan büyük düşmanların bile zayıflıkları size alenen anlatılıyor. Ona şununla vur, buna burdan vur. Keşfedecek ne kaldı?

Oynanıştaki yavanlık, kendini ekstralarda da belli ediyor. Vuruş ve savunma upgrade'ler, silahınıza ateş, buz, elektrik gibi kısa süreli güçler kazandıran birkaç obje, düşmanı arayıp bulan bir super Chakram ve sağlık iksirleri dışında pek bir şey bulunmuyor. Oysa az önce bahsettiğim gibi Staff ve benzeri bir kaç silah ile oyuncuya seçme şansını tanırsa daha başarılı olabilirdi. Bir de Checkpoint benzeri bir kristal var ki size yalnızca bir kez o noktadan başlama hakkı veriyor. Eğer bir kez daha yanarsanız bölümün en başına dönüyorsunuz. Bölümler çok zor değil ama boyutları, ışık sıkıcı bir hale getiriyor. Bu haliyle Zeyna 3D aksiyon gibi kamufle olmuş, Final Fight turu Beaten Up'lar ile daha yakın akrabalar bir oyunu andırıyor. Final Fight'taki varlıkları kırıp çöndükçe ekstralar almayı akıldan çıkarmak Zeyna'daki bulmacaları çözmek arasında pek bir fark yok.

Kötü demek Zeyna için haksızlık olur, oynarken keyif alacaksınız ama oyunun dizinin kaymağın yemek üzere dizayn edilmiş olması üzücü. Eğer ortada bu kadar izleyici toplayan bir dizi olmasaydı, Electronic Arts'ın yapıcağı bir 3D aksiyon çok daha sürükleyici ve ozenli olurdu şüphesiz. Müzikler hazır, efektler hazır, ortam hazır. Böyle olunca yaratıcılığın düşmesi de doğal. Bu yonden bakınca dizinin sağladığı atmosfer dışında Drakan'dan ya da Lara Croft'un herhangi bir macerasından daha öne çıkan bir yönünü göremiyorum. Tomb Raider hakkındaki düşüncelerim



yüzünden Zeyna'dan TR'a göre daha çok zevk aldım, ama teknik olarak Lara şu an bir adım ileride. Sözün özü, ile de Zeyna'denler ve ya Lara'yla aras olmayanlar buraya, diğerleri doğru TR'a almaya.

Yazı bittiği sırada uzaklarda kurtulmaları ve barut kokusu birbirine karışmaktaymış.

Batu & Gökhan

Grafikler

Ne kadar, ne çıkar? Durumu kurtarıyor. Ama daha iyi olmasaydı bizim umudumuz kalmaz.

Ses ve Müzik

Dizinin müziklerini sevdiyseniz hoşunuza gidecektir. Zeyna'nın çığlıkları motive edici.

Oynanabilirlik

Beşarlı, ancak bu oyunun beşarlı değildir, yoksa dizinin mi, orası tartışılır. Hiç zor bir oyun değil.

Atmosfer

Bulmacalar kadar, diğer bölümler de platforma biraz atarlar varsa o kadar zorlaşmaz.

LEVEL Notu

71

Yabancı Çevirisi: TTK





Console Master

Baylar bayanlar, bundan böyle görmüş olduğunuz bu iki yaprak üzerinde, bizim köşemiz yer alacak. Bu ay büyüteç altına aldığımız alet, hepinizin sabırsızlıkla beklediği Playstation 2



New Ridge Racer



Playstation 2

Boyutları: 400S civarı
Çıkış Yeri: Japonya için 4 Mart 2000
İşletim Hızı: 178x75mm
Ağırlığı: 2.1 kg
Media: Playstation 2 CD-Rom, DVD-Rom, Playstation CD-Rom
Ekran: 15" monitör
Ekranlar: Müzik CD'si ve DVD Video
Portlar: Kontrol port(2), Memory Kart slot(2), A/C çok kablolu çıkış, Optik dijital çıkış, USB port(2), FireWire port(1)

Video: 128 bit "Emotion Engine"
Video Çıkışı: 294.412 MHz
Audio: Direkt RD KAM
Video Kartı: 32 MB
Video Çıkışı: "Graphics Synthesizer"
Audio Çıkışı: 147.456 MHz
RAM: 32 MB
RAM Çıkışı: 4MB
Video Çıkışı: SPU2
Video Çıkışı: 48 kanal - Software
Video Çıkışı: 2MB
Video Çıkışı: 100 MHz
CPU Core: Playstation CPU
Video Çıkışı: 33.888 MHz veya 16.884 MHz
Video Çıkışı: 2MB
Video Çıkışı: 24 hız
Video Çıkışı: 4 hız



Tanınmış konsol severlerimizin, bu kez tırtıllı bir köşeye, konsol donanımları, programları, yoldaki oyunlar hakkındaki bilgileri ve makinelerimizin bulunmayan taraflarını inceleyeceğiz. Bu köşeyi tamamen konsol makineleri ile ilgili bir ve okurlarımızın tavsiyeleri üzerine oluşturulmuştur. Burada yer almasını istediğiniz her konu için bana mail atabilirsiniz. Sizlere anlatmak istediğim birçok konuyu ve her ay bunların birkaçını anlatacağım. Fakat bu ay sadece Playstation 2 konusundan bahsetmek istiyordum. Çünkü konsol ve elektronik eğlence alanında bir devrim yaratarak olan bu aleti bir paragrafta sığdırabilmek kolay bir iş değil. Hatta ayıp bile.

Ve sonunda... Playstation 2

Ay inanmıyordunuz mu? Şeklindeki düşüncelerinizi okur gibi oldum hani. Milattan sonra 4 Mart 2000 Cuma günü, Japonya'da Playstation 2 piyasaya çıkıyor. Bu tarih 1994 yılında Playstation 1'in de piyasaya sürülüş tarihidi. Avrupa modelinin ise bu yazın ortalarında çıkacağı söyleniyor. Ut-

kenize ne zaman geleceğini biliyorum ama sanırım çok yakında bu eşsiz makineyi görme imkanı bulabileceğiz. Ayrıca derginiz, Playstation 2 ile çok yakından ilgilenemediğini de unutmuyun.

Sony, bu yeni makinesine bir oyun konsolu değil, "ev eğlence sistemi" demek daha uygun buluyor. Gerçekten de artık sadece çocuklara değil tüm aileye hitap eden bir cihaz haline gelmiş. Su anda piyasaya çıkmadığı için brada söylentiler yok ama bu makine eğlence ve multimedia alanında kişisel bilgisayarlara ciddi bir rakip olacak gibi gözüküyor. Ve işte PLAYSTATION 2'nin özellikleri ve kabiliyetleri.

Canavar makinemizin ilk özelliği full seksi olması. Ben onu en iyi böyle tanımlıyorum. Bu makine video oyunlar dünyasında gerçek bir devrimdir. İlk soru işaretini kaldırırım bir kere, oyunlarının fiyatları, şu anki orijinal Playstation

oyunları ile hemen hemen aynı seviyede olacak. Şu anda elinizde bulunan oyun arşiviniz ile boşatılmayacak tabii ki. Playstation 2 ilk makinenin oyunlarıyla da uyumlu. Sadece eski oyunların çalışması için ayrı bir mikroişlemci ve sahip. Grafik olarak birkes, ilk yılı ilerisinden bahsediyoruz. Akıllanılmaz bir hız ve bu game'lar insanlığın gördüğü en gelişmiş yapay zekayı yaratma kapasitesine sahip. Hatta hatta Birleşmiş

Milletler'in silahlarında kullandığı yapay zeka teknolojisini öğrenmeler için bu konsolun Çin ile başlı bile yasak olacaktı. Size de biraz saçma geldi mi? Ama bunun Sony den gelen açıklamalar. Yeni basınca duyurdu Joypad ile oyuncunun kontrolü maksimum seviyeye çıkacak. Select ve Start butonlarındaki tüm tuşlar, darbeci duyarlı olarak. Sizin ne kadar sert veya yumuşak bastığınızı makine anında algılayacak ve gereğini

yerine getirecek Yeni Memory Card' ların z da bundan böyle 1 değı 8 MegaBy te olacak. İnsan seslerin tanıyıp daha gerçekçi çıkarmasını ve üzerinde oynamalar yapmasını sağlayan "Kayan Nokta Mimarıs" tekniğı de ilginç bir başka yenilik.

Peki ya DVD?

Kafa arda dolaşan bir başka soru da PS2' deki DVD formatıydı. Sony yetkililer bu konuda onlarda bir çok dedikodu ve kara amaaların doğıştığını belirttiler. PS2' deki DVD' nin düşük versiyon olacağı, sadece oyunların içinde yerleştirilmiş olan DVD videolarını göstereceğı gibi soyüntülerin, Dolbin adındaki yeni makinelerinde DVD teknolojisini kullananak olan Nintendo' nun karalaması olduğunu söylediler. Tabiri ki bunlar saçma şeyler. DVD sistemine sahip olan bir makine neden DVD filmleri de oynatmasın ki? Playstation 2, şu anda piyasada bulunan bütün DVD filmlerin kesinlikle oynatacak. Müzik CD' lerini de yüksek kalitede aldığını söylemeye hiç gerek yok sanırım. Efendim? Elinizde gazetelerin yağmasından kaçan bir ton VideoCD de mi var? O da sorun değıl. Tabiri ki VCD' leriniz de oynatacak.

Aletin daha interaktif olması adına ev telefonu, mobil telefon ve hatta kablo modemlere bile bağlanabiliyor. Böylelikle oyunlarınız istediğiniz bir İnternetten ve hatta İnternet'ten bile oynayabileceksiniz. Sega birkaç ay evvel, İnternet



destek makinesi Dreamcast için bir klavye çıkarttı ancak Sony' den, henüz PS2 uyumlu klavye ile ilgili bir açıklama yapılmadı. Ancak 2001 yılı için bir Ethernet bağlantısının sözünü verdiler (bilgi sayarlar arasında hızlı veri alışverişini sağlayan bir sistem). Bir serverdan İnternet'e bağlanıp oyun oynayabileceğiniz film seyredebileceğiniz ve istediğiniz her şey "sabit diskinde" Download edebileceğiniz çok hızlı özel bir sistemden bahsettiler. Ayrıca 2001 yılı için bir harici kablo modem ve 10 GigaByte' lık sabit disk söz verdiler. Sony yetkilileri makineye bir USB modem' ni de takılabileceğinden bahsettiler fakat bir browser veya yazılım destekleyip desteklemeyeceklerinin ayırtısına girmediler. Sadece yüksek kapasiteli kablo modemini ve hard diskin, makinenin arkasındaki PCMCIA slotuna takılabileceğini ve yüksek bant genişlikli videolarını, müziklerini ve oyunlarını, saniyede 10 MB gibi inanılmaz bir hızda download edilebileceğini söylediler.

Yeni...Yepyeni...

Sony Computer Entertainment, makinenin bir önceki modeline göre geliştirilmiş değı, tüm dijital eğlence için de destekleyen yepyeni bir "format" olduğu görüşün



de(bende, bende). Daha çok eğlence sunan alternatifler için daha yüksek kapasiteli bir kaynaga da ihtiyaç olduğunu söyleyen SCE başkanı Ken Kutaragi, DVD' nin bu gereksinimi karşılayabilecek tek çözüm olduğunu ve makine de "dani" olduğunu belirtti.

Durun, daha bitmedi. Playstation 2' u kemize gelmeye hazırlanan dijital televizyon teknolojisyle de tam uyumlu. Televizyonunuza bağlayıp aydudan oyun oynamayı ayrıcalığına sahip olabileceksiniz. Ayrıca benim yıldır beklediğim Dolby Surround ve DTS ses sistemlerini de destekliyor. Ses sisteminize kayıpsız bağlantı için optik kışık bile var. Böylelikle evinizdeki



revi görecek olan Playstation 2, dünya çapında kır milyondan fazla satan PocketStation ile ve tüm PSX1 aksesuarları ile de uyumlu olacak. Yani hiçbir donanımınız çöpe atmanız gerekmeyecek.

Makinenin dizaynını da PSX1 ve VAIO Notebook PC' lerin dizayn eden Tadanoro Todoh isimli şanis

usermis. Bu deli mavi modelin adı ise şu "dunyadan, uzayın sonsuz olanaklarına doğru fırlayan enerji". Oh ya, henüz kafayı yemis bunu düşünürken nermalde. Alet, öze desteklenmesinde ister yatay, isterse dikey olarak kullanılabilir. Iyosunuz. Oyun



eğlence sistemlerinin başında yerini alıyor. Eksik bir şeyler mi var? Peki peki soyuyum. MP3 de çalışıyor. Bu makine ses ve görüntü adına her şeyi tek başına yapabiliyor. Makinenin popülerliğini arttırabilmek için her şeyi yapan Sony yetkilileri, bu makineye öze dijital sinema filmi için bile koan siva. 2002, 2003 yıllarında hayata geçmesi beklenen bu proje için George Lucas dahil birçok kişiyle bağlantılar kuruldu bile. Ayrıca 2001 yılında hizmete girecek olan kablo TV den yapılan interaktif yayınlar için de Receiver gö-

CD' len artık sıyan değıl mavi olacak. DVD' Romlar ise orijinal gömü rengini muhafaza edecek. Hey sen, oradaki, neya yaşıyor musun yoksa?

Yerimiz az olduğu için çok kısa geçtim ama mutlaka bir fikir edinmenize yardımcı olmuşumdur. Gelecek ay burada, Action Replay, Gamesharkı denen RAM kodlarını ve birçok yerde bulamayacağınız inceliklerini açıklayacağım. Leve! Sakın kaçırmayın. Bye&Smile

S.U. bölümünü çok gerekmedikçe sürekli Eser Göv'e yapsın. Telligini senin kantağı yattırman, mail ve telefon sürekli iletişimde bulunman gerekiyor Eser'e.
Gerekti bilgileri ayrıca vereceğini

PLANESCAPE TORMENT

2000 yılının CRPG oyunu olmaya aday Planescape Torment'in tam çözümü ile karşınızdayız.

THE MORTUARY

işte uzun marşıniziya başla-
mak için görevinizi açtı-
rınız yer burası bir morg.
Oyuna morgun ikinci katında
başlıyoruz. Burası daha çok kurt
rollere biraz insanımanı sağlayacak
bir bölge. Öncelikle hemen sol ta-
raftaki railler arasında tırtılları ve
bandajları bulun. Odadaki zombi-
leri öldürünce bir tanevinin üstün-
de anahtar bulacaksınız. Şimdi ka-
pıya tıklayınca da otomatik olarak
açılacak ve etrafı dolayabileceksi-
niz. Hemen sağda bir hanımanı ta-
mamamen açılmasını sağlayın. Oda-
larıdan birinde büyük bir kitabın
arkasında duran Dhai'i bulacak-
sınız. Onunla konuşun ve Dustman
hakkında konuşun. Doğudaki
odalardan birinde bir resedin ba-
sında duran bir kadın göreceksi-
niz. Ona dokunun ve konuşun.

alt katanın ve Eivene'ye kitlediği
seyyahı var. Sizin üzerinizde bir
şeyler yapmaya başlayacak, onu
engellemeyi, işi tamamladığını
da 3 HP kazanacaksınız.

Anahtarla aldığınız göre ar-
tıllık kaza imedebilirsiniz Kuzeybatı
daki bir sunayın önünde Delo-
nana ile karşılaşacaksınız. Bu sizin
ilk anda hayatınızdan birinde ki
sevgiliniz. Onunla özellikle kendi-
niz hakkında konuşun. Size gırtl-
la bir kez öleni diriltme yetene-
ğini verecek. Ona tekrar geri dö-
neceğiniz sözünü verip ayrılın.
Hanımın ortasına doğru bir yer-
de Giant Skeleton ile karşılaşacak-
sınız. Arkasındaki silah dolabını in-
celeyince oyundaki ilk kuvvetli si-
lah olan baltayı buluyoruz. Şimdi
hanımı güneye gidin. Kapının
yakınında Soego'yu bulacak-
sınız. Onunla konuşup içinde ki

neyi buldu. Han boldu. Kuzeybatı
lı ve Allay of Dangerous Angles
ortaj. Bu bölgelerdeki çoğu gu-
revi yapıp yapmadık için eliniz
de ve oyunun gelişimini etkileye-
yorlar. Ancak yeterince exp. kaza-
namazsanız ileri bölümlerde co-
nular. Kendinizi bir bölgeden

sin öldürün. Corpse bulup işi ge-
çirir. bölgenin doğusunda bu ur-
haydudu bulacaksınız (İlk kez üzer-
lerine götürdüğünüzde Starving
Dog yazısı görülmüyor). Bunlar di-
ğer bryduttardan daha zorlu ol-
duğu için Morte'nin Litany of Cur-
se kullanılarak kullanılarak tek tek ol-



size buyndaki ilk görevinizi vere-
cek.

EIVENE İÇİN MUMYALAMA SIVISI VE İPLİK BUL

Görevi aldığınızda merdivenleri
kullanarak 3. katanın tüm railler
ve çekmecelere bakın. Birinde
mumyalama sıvısı (Embalming
Fluid), birinde de iğne iplik (Ne-
edle Thread) bulacaksınız. Ayrıca
buradaki çekmecelerin birinde
ayrında ilerlemeniz için gereken
olan Mortuary Sanctum Key' i bu-
lacaksınız. Bunları aldıktan sonra

kaldığınız söyleyince size ana ka-
pıyı açacak. Eğer daha önce
Dustman öldürdyseniz ve So-
ego size saldırırsa Eivene ile
anahtar alabilirsiniz. Ama bu ileri-
ki görevlerden birini etkilediği için
içinde kimseye buluşmamaya ça-
lısın.

THE HIVE

The Hive beş bölgeye oluşu-
yor. Morgu bölgesi (kuzeydoğu)
Pazar bölgesi (güneybatı), Smol-
dering Corpse Bar bölgesi (gu-

tum görevleri tamamlamaya ça-
lısın. Baş görevlerde bir kaç kez
exp. pulunu verildiğinden paran-
tez içinde alarqınız toplam pu-
an yazdım. Oyuna iyi bir karak-
terle oynadıysanız, çözünce-
de Evi davranışlarını testlamaya
caksınız. Ama zaten oyunun ba-
sındaki çoğu görevle bu pek te-
nemli değil. İşte bu bölgelerde
dahiyeceğiniz görevler ve önemli
şeyler:

POX

Morgu hemen çıkışında du-
ran Pox' ilediğiniz zamanı size ol-
durecek morgu' a sokacaktır. Onunla
Pharod ve Sharegrave hakkında
konuşun.

DABUS (1000xp.)

Morgu quneyindeki Dabus la
konuşmaya çalışın.

SEV'TAI 'NIN İNTİKAMI (250xp.)

Morgu böljesindeki Dustman
Memorial'daki Sev Tai ile konu-
şun. Üç karkadesinin Starving
Dog Barking adıyla bilinen bir
çete tarafından öldürüldüğünü
söyleyecek ve yardım isteyecek.

durun. Uçu de öldüğünde Sev Tai
ye girmeyin.

BAEN THE SENDER İÇİN CRADDOCK'I BUL (500xp.)

Dustman Memorial'in quneyin-
de Baen The Sender'i bulabilir-
siniz. Onunla konuşulduktan sonra
Pazar bölgesine gidin, orada
Craddock'ı bulup konuşun. Size
yeni bir görev verecek. Baen'e dö-
nerseniz ödünüzü alacaksınız.

CRADDOCK İÇİN JHELAI'YI BUL (750xp.)

Jhelai'yi Smoldering Corpse böl-
gesinin batı tarafında bulacaksınız.
Söylediklerini dinleyin ve Crad-
dock'a dönüp gerçeği söyleyin.
Daha sonra Craddock'a yardım
teklif ederek biraz para kazanabilir-
siniz.

ABISHAI (7000xp.)

Eğer öldürebilirsiniz, size mani-
yorsanız ortaklık gezinmekte olan
Black Abishai ile konuşun. Bonu-
kızdırma size saldıracak. Öldürür-
seniz oyun başına göre oldukça
yükü exp. kazanabilirsiniz.

MOURNS FOR TREES (500xp.)

Karakterler	Morte	Dak'kon	Annah	Fall-From-Grace	Nordum	Ignus	Viator
	Fighter	Fighter Mage	Fighter/Tieret	Priest	Fighter	Mage	Fighter
HP	Morte	Githzerai	Tiefling	Succubus	Medrin	Human	Spirit
	12	17	14	13	16	13	18/51
Intelligence	13	13	12	16	16	19	10
Wisdom	9	13	10	16	8	8	10
Dexterity	16	16	18	16	16	16	13
Constitution	16	16	16	16	16	20	18
Charisma	6	13	13	19	8	3	10

Onu Smoldering Corpse bölgesinin doğusuna bulabilirsiniz. Exp. almanız için gereken tek şey ona yardım ettiğinizdir. Söyleme 12

INGRESS'E YARDIM ET (750xp.)

Morg bölgesinde durmadan bir taraflara koşan biris ne rastlayabilirsiniz. Kostuğu için orada konuşmakta biraz zorlanacaksınız. Ona yardım etmek için bir tane bel bir Planeswalker bulmanız gerekiyor. Smoldering Corpse Barına gidin ve Candrian ile konuşun. Ingress'e yardım etmeyi kabul edince diğer donup Ingress ile konuşun. Tekrar Candrian'a dönün. Size Ingress'in dışını verecek. (Bu dış Morte üzerinde ki kızı anıdır.)

ANGYAR'IN ÖLÜM KONTRATINI BUL (1750xp.)

Morg bölgesinin güneydoğu köşesindeki Angyar nevir e girmeniz ve katliya konusunu. Kocasının Morta Gravesend ile kontrat imza adığını söyleyerek, yardım teklif edin. Gathering Dust Bara gidin ve Morta ile konuşun. Onu kurtarmak için diğer Dustmenlerin yapıları hakkında ne düşünüyorlarsa söyleyince Morta, güdük kontratı getirecek. 500xp. Angyarın evine dönüp katliya konusunu ve kontratı gösterin. Angyar ile konuşun ama ona bu işte karışmayın parmağınız olduğunu söylemeyin. Kontratı yitirir. 750xp. şimdi Angyar ile Pharod ile diğerler hakkında konuşun. (500xp.) Artık yaşadığınız zamanı burada emenebilirsiniz.

EMORIC İÇİN BİLGİ TOPLA (2500xp.)

Dushman Bar da Emoric ile Pharod hakkında konuşursanız, onun bu kadar çok bilgiyi nereden bulduğunu ortaya çıkarmanızı isteyecek. Bu görev tamamlamanız için Barred Village'de Pharod'u bulmanız gerekir. Ona bu soruyu sormanız gerekiyor. Ama bu görevi tamamlamamışken deha zarfı yoktur.

EMORIC'IN GÖREVLERİ (DUSTMAN FACTION)

Eğer Emoric ile Dushman hakkında konuşursanız size onları kurtarmak isteyip istemediğinizi soracak ve size bir dizi görev verecek. Bu görevleri tamamlayarak 1 exp. kazanabilirsiniz ve sonunda Dushman olup olmamakla sizin elinizde.

1) Noroch ile konuş. Aynı Bar da bulunan Noroch ile konuşun. Dushman kışkırtıcıları bulmanız isteyecek. Hemen bölgeye giderseniz hırsız Ann Mantle'ın yeşil bulutları ile Noroch'a dönüp hırsızları buldurduğunu söyleyin ve Emoric ile konuşun. Bu görevi tamamlayın.

2) Awaiting-Death ile konuş. (500xp.) Aynı Bar da Awaiting-Death ile konuşun ve onun önünde kendinizi öldürün. Konuşmaya devam edin ve Emoric ile konuşun. Bu görevi tamamlayın.

3) Sere ile konuş. (500xp.) Sere ile Dushman'ın hanisi hakkında konuşun. Konuşmanız tamamlandığında Emoric'e dönün ve görevi tamamlayın.

4) Soego'yu bul. (2500xp.)

Soego'yu oyunun içerisinde Dead Nation'da bulacaksınız. Onu bulduğunuz zaman Emoric'e dönüp görevi tamamlayın.

MOZOLEDKİ SORUNU ÇÖZ (3000xp.)

Gathering Dust Bar da Noroch ile konuşunca size mozoledeki sorunu ne olduğunu bulmanız isteyecek. Bu görev biraz zor olduğundan, grubunuzu güçlendirdiğinizde daha kolay olacaktır. (Mesele Smoldering Corpse Bar dan Dak'kon'a da grubunuza kattıktan sonra). Mozoeyi Morg bölgesinin en güneyine ulaşmış olduğunuzda mozoledeki bölgeye girebileceksiniz. İçeride iskeletler ve bir büyük olan Strahar. Rusneshadow var. Morta'nın taunt özelliğini kullanarak Strahan'ı zehirlemek ve öldürün. Şimdi Gaidian Spirit ile konuşun. (2000xp.)

ve bera dönüp Noroch ile konuşun. (1000xp.)

DAMSEL IN DISTRESS

Smoldering Corpse bölgesinde yardım isteyen kız konusunu. Gysisindeki kanları inceleyin ve konuşurken blof yaparak exp. kazanın.

MORTA'NIN BORCUNU ÖDE (1000xp.)

Smoldering Corpse'da barmen Barke ile konuşunca Morta'nın borcundan bahsedecek. Aynı bardaki Morta'ya borç para verin ve dönüp Barke ile konuşun. Ayrıca isterseniz Barke'ten gözünü zehirletip 1000xp. ve 1 weapon proficiency kazanabilirsiniz.

DAK'KON'U GRUBA KATMAK:

Smoldering Corpse Bara girin ve Dak'kon ile konuşun. Biraz exp. kazanacaksınız ve Dak'kon grubunuza katılacak.

CRIER OF ES-ANNON İÇİN MEZARTAŞI BUL (1000xp.)



KARAKTER YARATMAK



Karakter yaratmanın, bir RPG oyununun en önemli kısımlarından biri olduğunu biliyorsunuz. Planescape'te seçebileceğiniz üç sınıf var: Savaşçı (Fighter), Büyücü (Mage) ve Hırsız (Thief). Eğer oyunun başından hangisi ile oynamak istediğinize karar vererseniz fazla zorluk çekmezsiniz. Oyun içinde çeşitli NPC'lerle konuşarak bu sınıflardan istediğiniz bir ne geçebilirsiniz. Ama experience bütünüğü açısından bu çok tavsiye edilebilecek bir şey değil. Karakter puanlarınızı nasıl dağıtırsanız dağıtın, oyuna Fighter olarak başlayacaksınız. Mage olmak için mümkün olduğunca çabuk Raggicker's Square'deki Mebbeth'e Thief olmak için seyyine aynı yerdeki Ratbone'a gitmelisiniz. Aşağıda bu üç sınıf için puanlar dağıtırken yararlanabileceğiniz tavsiyeler bu olacaktır.

FIGHTER

Bir savaşçının öncelikle yüksek olması gereken özellikleri Strength, Dexterity ve Constitution'dır. Özellikle Strength'ın en az 18 yapın. Con'ın 16'dan yüksek olması Level başına ek +2 HP kazandırır. Intelligence'a pek fazla ihtiyacınız olmayacağından, onun yerine Wisdom'ı yükseltip, kazanacağınız exp puanlarını arttırabilirsiniz. Charisma çok fazla gerekli bir özellik değil.

MAGE

Eğer büyücü olmayı seçerseniz oyunun başında biraz zorlanacaksınız, ancak oyunda ilerledikçe sabrınızın karşılığı olarak güçlü büyülere sahip olarak alacaksınız. Yükseltmeniz gereken en önemli özellikler Intelligence ve Wisdom. İlk belli bir seviyede büyü kitabınıza ekleyebileceğiniz büyülerin sayısını ve gücünü etkilerken, Wisdom'unuzun yüksek Level büyülerini kullanabilmeniz için gereken exp'i daha çabuk kazanmanız sağlar. Bunun dışında Con ve Dex, özellikle oyunun başlarında sağ kalmanıza yardımcı olabilir.

THIEF

İşte bu oyunda siz en çok zorlayacak sınıf. Aslında zaten oyunun başlarında grubunuza Annah gibi iyi bir hırsız katıldığından bir de sizin bu sınıfı oynamanıza gerek yok, ama tabii bu sizin seçiminiz. Bir hırsızın en önemli özelliği Dexterity'dir. Bunun yanında yüksek Str size oyun boyunca oldukça fayda sağlayabilir. İlk önemli olmasa da, Wisdom Level atlamanıza yardımcı olur. Level atladığınızda kazanacağınız hırsızlık puanlarını öncelikle Pick Pocket özelliğinin yükseltmek için kullanın. Çünkü özel ik e satıcılardan alacağınız eşyalarla çok rahat edeceksiniz. Bundan sonraki önem sırası şöyle: Stealth, Find Traps ve Open Doors. Özellikle stealth ile bir anda ortaya çıkıp rakip erinize 3-4 kat fazla zarar verebilirsiniz.

Market bölgesinin başında karşılaşacağınız Crier of Es-Annon ile konuşun ve ona mezarlaştıracacağınızı söyleyin. Morg bögesindeki Dustman Memorial'a gidip Death-of-Names ile konuşun ve ondan sonra Es-Annon ismini kazanmasını isteyin. Crier of Es-Annon'a geri dönüp görevi tamamlayın.

FLEECE (1000xp.)

Han bögesinde Fleece hırsızlık yaptığında onu seyrederek exp kazanabilirsiniz.

Reekwind'in Lancet Kaldırma görevi için Clerk's Ward kısmına bakın.

PORPHIRON'UN KOLYESİNİ GERİ AL (1750xp.)

Han bögesindeki Porphiron ile konuşup kolyesini geri alacağınızı söyleyin. Smoldering Corpse bölgesine gidin. Batı tarafında kimizasyah gysini haydutlar görecektir. Onlara konuşurken blof yapın. Kolyeyi vereceklerdir. Daha sonra isterseniz onları öldürebilirsiniz. Eğer iyi bir karakterseniz onları kızdırmak için Morte'y kullanın. Eğer Porphiron ile konuşmadan bu haydutları öldürürseniz konuşma kısmıyla uğraşmanıza gerek kalmaz çünkü Porphiron öldülden hoşlanmıyor. Görevi tamamladıktan sonra eğer Fighter iseniz, Porphiron size silah eğitim verecektir.

ARLO İÇİN NESTOR'DAN KURTUL (1000xp.)

Han bögesindeki Ephrause Han'a girin ve Arlo ile konuşun. Nestor ile konuşunca sizden catatini isteyecek. Dışarı çıkın ve hanın kuzeyinde One Farri bulun. Onunla catatı hakkında konuşun ve gerekirse onu öldürerek catatı alın. Nestor'a catatı verince hanı terkedecek. Arloyla konuşunca istediğiniz zaman burada dinlenebileceksiniz.

MAR'IN KUTUSU (2000xp.)

Han bögesindeki Mar ile konuşunca size Kutu'ya ulaştırmanızı için bir kutu verecek. Kutuyu Smoldering Corpse bölgesindeki Kutu'na hanın evine götürün. Kutuyu Brasken'e götürmenizi söyleyecek. Market bölgesindeki Brasken'in evine gidin ve onunla konuşun. O da size Shilandra'ya götürmenizi söyleyecek. Morg bö-

gesindeki Shilandra'nın evine girdince kutunun hikayesini size anlatacak ve Alley of Dangerous Angles'taki katedrale götürmenizi söyleyecek. Katedral'deki Aoa ile konuşun ve han bögesinin kuzeybatısında bir yerde saklanan Marı bulup konuşarak görevi tamamlayın.

ÇETE SAVAŞLARI (4500xp.)

Alley of Dangerous Angles'a girin. Kuzeybatı köşesinde Krystallı bulup konuşun. Sizden Rotten Williams'i öldürmenizi isteyecek. Onu güneydoğu köşesinde bulabilirsiniz. Öldürdükten sonra dönüp Krystall ile konuşun.

1500xp. Blackrose'da öldürmenizi isteyecek. Doğuda Blackrose'a bulunca önce onunla konuşun. Sizden Williams'i öldürmenizi istediğinde zaten bunu yaptığınızı söyleyin (1500xp) ve aynı şeyi Krystall için de söyleyince red ederek onu öldürün. Krystall'e dönüp görevi tamamlayın (1500xp).

RAUK'UN YÜZÜKLERİNİ BUL (500xp.)

Alley'nin güneybatısındaki yanlış binaya girin ve Rauk ile konuşun. Haritadaki üç cadra da gidecek yüzükleri alın. Birisinde yataktaki, birisinde odunların arasında birisinde tavanın altında Rauk'a dönüp yüzükleri verin. Büyücülerin seyrederken ve öldüklerinde eşyalarını alın.

RAGPICKER'S SQUARE

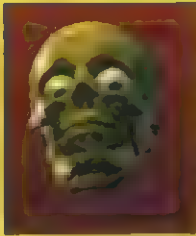
Buraya ulaşmak için Han bögesinin kuzey çıkışıyla kulanmalısınız. Bu bölgede Büyünlük eğitimi için Mebbeth'i, Hırsızlık eğitimi için ise Ratbone'u ziyaret edebilirsiniz.

JARYM İÇİN YAKUT BUL (500xp.)

Ragpicker's Square'nin güneyindeki bir evde Jarym'ı bulacaksınız ve sizden mücevher isteyecek. İstedik mücevher Mar'ın Kutusu görevinde Aoa'ya teslim ettiğiniz kutudan çıkan mücevher. Alley of Dangerous Angles'taki katedrale dönün ve Aoa'yla konuşarak mücevheri satın alın. Yakutu Jarym'e götürün.

NODD İÇİN AMARYSSE'Yİ BUL (750xp.)

YOL ARKADAŞLARI



MORTE

[illegible]

ANNAH

Annah di Onco Tim
Mere dia tan la de-
siang grubong
da me Pharon's
onco' n' r'et
wanee kati'a
eski Dyur daki
ter him, narak.
ter ulutan
dan r'et si
hus, dag wun-
grubong da
ken em aleng
Annah di kerd
na gegabung
orda andung
daha iyi bti si
ongru Annah



IGNUS

[illegible]

VHAILOR

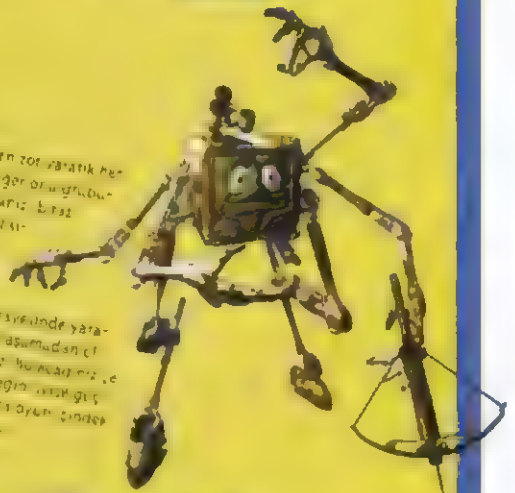
[illegible]

DAK'KON

DAK'KON
Tartışmasız oyundaki size yardımcı olabilecek en iyi karakter.
Her dövüş her de büyü konusunda çok iyi. Sadece
kendisinin kullanabili-
diği silahı Karach, o
levaı etilediki daha da
güçleniyor. Özellikle
no. levelden sonra çok
etkili oluyor
Grubunuza katılabile-
cek iki büyüden bir
alduğundan, tercih yap-
manız gerekirse kesinlikle
onu seçin. Eğer oyunda
chaotic bir karakter olmaya
başlarsanız, Dak'kon bundan
yararlanabilir. Düşük olan
inteligensiyasız ve dövüşsüz bir silahı yoktur. Ayrıca ağır
güçlülük veya hızlanıyorunu se, lvsen 2. Dak kon ile
konuşup tekrar savaşığına dönebilirsiz



FALL-FROM-GRACE

[illegible]

NORDOM

[illegible]

Qyunda

on fazla altı kişilik bir grubu yönetebilir-
yorsunuz. O yüzden tüm bu karakterlere karşılığın-
tanın, teşekkürün yazgısını geçecek. Benim de grup-
lar, Dakkon, Annah, Falefrem-Grazer ve Mordomdan oluşan grup-
lar hem bu açımdan çok dengeli oluyor. İbretle grubunuzu altı-
grubuna bölünce deş farklı. İstediginiz zaman Reform Party seçer-
meyin karşılığın. 1. Tekrar onları konuşucuya kadar sıvı bırak-
bekleyecekler. Eğer Nameless One'a hemen eğer, kazandırı-
nız, biraz sorayacak olsa da yaratılacak olduğu bunları bir grümeden
bir grupları çıkarıp tek başına savaşılabiliriz. Çünkü burada kaz-
anır, grup üyeleri arasında eşit olarak bölünüyor (Nameless One'in
savaşında kazandığı arkadaşları eğer, harır). Grup üyeleri arasında
konuşup onların fikirlerini, geçmişlerini ve sizinle olan bağlarını
görebiliriz. Öteylelikle de Annah ile olan konuşmalarını,
eğer siz de karşılık verirsiniz muhtemelen eşit hika-
vesi ile sonuçlanıyor.



oluyor. Bu bölgeden bes ayrı yere gidilme imkanı var. Crypt of the Embraced (kuzey), Dead Nations (güney), Dismembered Crypt (batı), Warrens of Thought (kuzeydoğu) ve Shattered Crypt (kuzeydoğu). Tüm bu bölgeler aynı ayrı açıklanmıştır.

GLYVE İÇİN SONSUZ SU SÜRAHİSİNİ BUL (5000xp.)

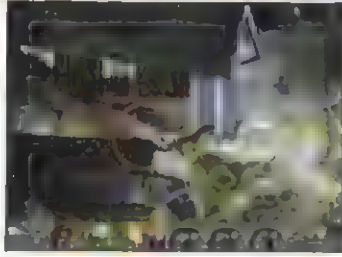
Bu bölgenin hemen batısında Glyve (ağlayan taş) ile konuşma sizden buyulu bir surahiyi bulmanızı isteyecek. Bu surahiyi daha sonra gideceğiniz Drowned Nations'in en doğusunda bulabilirsiniz. Surahiyi geri getirip Glyve'ye sundukunça görev tamamlanacak.

CHAD İÇİN VARGOUILLE'LERİ ÖLDÜR (3750xp.)

Dead Nations girişinin hemen önünde yerde yatan Chad'in cesedini göreceksiniz. O ulerle konuşma yeteneğiniz yoksa onunla konuşamazsınız (bu bölgedeki cesetlerin çoğunda konuşma konusuna soru şahtı çıkacak. O ulerle konuşabiliyorsanız soru işaretiyle tıkladığınızda konuşmaya başlıyorsunuz). Bu yeteneği kazandıktan sonra (ilende açıklanacak) Chad ile konuşun ve bölgedeki tüm vargouille'leri öldürün ve Chad ile konuşun.

CRYPT OF THE EMBRACED

Crypt of the Embraced'e girdiğinizde uç tane ghoul ile karşılaşacaksınız. Bunlar gerçekten de biraz zorlu düşmanlar. Ortadaki tabutu açarsanız Gris'in cesedini bulacaksınız. Onunla konuşmak için ulerle konuşma yeteneğinizin olması gerekiyor. Gris ile konuşulduğunda size aradığınız muskânı verini söyleyecek.



SHATTERED CRYPT

Bu odada biraz para ve işinze yarayacak birkaç eşya bulabilirsiniz. Ayrıca içindeki vargouille'leri öldürerek exp kazanabilirsiniz.

DISMEMBERED CRYPT

Bu odada birkaç tuzak bulunmaktadır. Odanın en yukarısındaki kapıyı açıp aşağıya inin ve cesedin üzerinden kopmuş kolu alın. Bu kolu Felf'n dövme dükkanına (Smoldering Corpse bölgesi) götürürseniz isteye size exp kazandıracak dört tane yeni dövme eklenicek.

DEAD NATIONS

Bu bölgeye girdiğinizde sizi Hargrimm the Beak karşılayacak. Sakın ona karşı geçecek bir şeyler söylemeyin, size çeri'de güvenli bir şekilde dolaşma izni verecek. Konuşmanız bitince kendinizi Soego'nun yanında bulacaksınız. İsterseniz burada dinlenebilirsiniz (artık Emor'ün verdiği son görevi bitirebilirsiniz).

ÖLÜLERLE KONUŞMAYI ÖĞRENMEK (3750xp.)

Bu yeteneği kazanmak için önce bu bölgenin güneybatısında bulacağınız Stale Mary ile konuşmaya çalışın. Daha sonra Hargrimm'e giderek Stale Mary ile nasıl anlaşabileceğiniz sorun. Tekrar Stale Mary'e girdiğinizde, onunla konuşun ve size dokunmasına izin verin. Artık ulerle konuşabilirsiniz.

DEAD NATIONS'TAN ÇIKIŞ (7500xp.)

Daha önce Hargrimm'den buradan kimsenin çıkamayacağını öğrenmişsiniz. Şimdi girdiğiniz bölgeyi konuşun ve size güvenebilmesi için verdiği ilk görevi tamamlayın. Görevleri tamamladıktan sonra onunla konuştuğunuzda size oradan çıkmanız için izin verecek.

1) Cranium Rat'leri öldür (3750xp.): Bu görevi aldıktan sonra fareleri batıdaki bir tünelde bulabilirsiniz. Onları öldürün ve kuyruklarını alın. Bu kuyrukları Uhir'in bıçağı karşılığında Knifed Ghoul'a vereceksiniz. Hargrimm'e dönüp konuşunca size diğer görevinizi verecek.

2) Soego'nun neyin peşinde olduğunu bul (3750xp.):

Bu bölgede dolaşan Doubtful Skeleton' bu un ve onunla konuşun. Olup olmamaya karar veremediğini göreceksiniz. Soego'nun yanına gidiyor ve ona iskelet anlatıyor. İkna etmek için odadan dışarıya çıktığınızda ortadaki geniş taşı inceleyin ve içindeki günlüğü bularak okuyun (2000xp). Hargrimm'e gidiyor öğrendiklerinizi anlatın. Hargrimm Soego'yu öldürecek. Bu olaydan sonra Soego'nun cesedinden kurukafayı alın.

WARRENS OF THOUGHT

Aslında bu bölgeye girmenize kesinlikle gerek yok ancak yine de çeri'de wererat'leri öldürerek oldukça exp kazanabilirsiniz. Çeri'de girdiğinizde Mantuok ile karşılaşacaksınız ve sizi zindana atacak. İçinde araştırabiliğiniz her yere bakın ve işinizi bitirdiğinde birkaç kere zindan kapısına dokununuz. Gardiyanlar sizinle konuşulduğunda, onları bırakma arınanla ikna edin (3750xp). Artık etrafı dolaşip işe yarayacak eşya bulabilirsiniz. Eğer herhangi bir fare veya wererat öldürürseniz bölgenin doğusundaki Many-As-One'in odasına girdiğinizde size saldırıyor.

DROWNED NATIONS

Bu bölgeye Dead Nations'in güneyinden veya Warrens of Thought'un güney kapısından ulaşabilirsiniz.

bulabilirsiniz. Burada ki önemli eşya bulacaksınız. Binsi Sonsuz Su Surahisi, diğeri ise Bronz Küre. Bu eşyaların yerini haritada görebilirsiniz.

Etrafta bir sürü vargouille ve trocopotaca var, onları öldürerek iyi exp kazanabilirsiniz.

Şimdi Weep'ing Stones'tan çıkın ve Barr'a kureyi gösterin. Size köyün kapısını açacak Pharod'a giderek kureyi verin. Size geçmişinizin hakkında bilgi verdikten sonra kıza Annan (onu ilk olarak Morg botgesinde görmüştünüz) grubunuza katılacak. Eğer köydeki diğer görevleri de tamamladıysanız (Uhir'in bıçağı ve Quint'n muskası) Pharod'a gitmeye hazır olabilirsiniz. Smoldering Corpse bölgesindeki Tenement of Thugs'in önüne işlanacaksınız.

TENEMENT OF THUGS

Bu bölüm sizi çok fazla zorlaymayacak. Amacımız çıkışı bulup Alley of Lingering Sights'a ulaşmak. Koridordan aşağı inince iki kapı göreceksiniz. Eğer chaotic bir karakterseniz sağdaki odadaki Tiresias, lawful seniz soldaki odadaki Sybil ile konuşun. Daha sonra aşağıdaki merdivenlere gidip en üst kata çıkın. Buradaki buyucu öldürüp anahtarı alın. Şimdi ilk kata dönün. Artık Tenement'ten çıkabilirsiniz. İster gündeğüdeki kapıyı kul anarak, isterseniz Sybil'in arkasındaki odayı kullanarak buradan çıkabilirsiniz. Ama Sybil'in arkasındaki odada birçok zorlu thug var, yine de exp için onları Morte ile tek tek dışarı çekip öldürebilirsiniz. Dışarı çıkmadan önce eğer daha önceden elinizde prybar (levye) yoksa bu katı araştırıp levreyi bulun. Alley'de ihtiyacımız olacak.

ALLEY OF LINGERING SIGHTS

Buraya geldiğinizde güneydoğu tarafındaki geçitten geçerek bir sonraki bölgeye girdiğinizde duvardaki yüze yaklaşıncaya konuşmaya başlayacaksınız. Yolu açmak için önce size görevler verecek.

DABUS'TAN KURTUL

(11500xp.)

Bir önceki bölüme dönün ve nantanın alt-ortasındaki eve girin.



Yerdeki ölü dabusu inceleyin ve onu neyin öldürmüş olacağını düşünün. Çerçiden çıkartın. Dışarıya çıkın. Diğer dabusa evdeki ölü dabusu baktırdın. Eve girecek ve orada ki kılıdı kaacak. Duvardaki yüze dönüp diğer görevi alın.

DABUS'UN YAPTIĞI DEĞİŞİKLİKLERİ DÜZELT (16250xp.)

Bu görev için e nüzde levye ve çark olmak. Değişik yapılmış gereken yerlerin (ortadaki evin sağ ve sol taraflarında olmak üzere iki tane var) üzerine midedi götürdü. Önünüzde soltu işaret çıkacak. Diş yoluyla seccaklarında tamir etme ve kırım kırım birince duvardaki yüzü dönün. Sizde Lower Ward'a giden yolu açacak.

LOWER WARD

“Futbol oyununun en çok görevi çe-
ren futbolculara geldik. Artık harita-
ları bu yüzden bir yere kırmak iste-
dikiğimizde dünya haritası kaçak
ve yurumekizlerunda kalmadan
sıkıştığımızı ypre gödebileceğiz
Lütfen yeterince yüksek intelligen-
ce'niz varsa {{18+}}, bu özelliği kul-
lanarak Hunfer Village'e gidin ve
Pharod'un ofisine girip Bronz Ku-
re'i alin. Çünkü oyunun sonun-
da sizleri super bir exp bekliyor ola-
caktır. İntiniz yüksek o masa bile
kureyi alin. İfrazından denemis
olursunuz.

Lower Ward ve Clerk's Ward bölgelerinde alacak n z çoğu görev birimiyi iç iç e oduğundan parantez içinde o görev tam olarak tanımlanmıştı taktirde alacağınız etp puanın yazdım Oyunun (n) n kayesinde lere olmak için yapmanız gereken şey Razer hakkında bilg toplayıp, ona ulaşabileceğimize yolu bulmak Bu-

nün içinde birbiriyle bağlantılı görevleri tamamlamaları gerekiyor. O yüzden aşağıdaki görevler büyük ölçüde sıralı olarak ilerleyecek. Ayrıca bu bölgelerde Godsmen, Senate ve Anarchist toplulukları na katılma imkanın da var.

Lower Ward'a girdiğimiz anda Morte kaçınıyor. Geride kalan eşyaları nı alın. Eğer Morte'yı grupta istemiyorsanız aşağıdaki görevleri yapmak zorunda değisiniz.

MORTE'Yİ GERİ ALMAK
(47500xp.)

Hantanın alt tarafındaki wrecked house'a gidin ve Lothar ile konuşun. Size Morte'yi değer bir kafatası ile takas edebileceğinizi söylüyor ve size Dışarı çıkın ve Coffin dükkanına gidip Hamrys ile konuşarak ona mezar hakkı hakkında soru sorun. Hamrys size mezarın hantasını önerecek ve warehouse'dan almanızı isteyecek. Warehouse'a gidin ve Vault of the Ninth World ile konuşarak haritayı isteyin. Şimdi tekrar Lothar'ın evine dönün ve yerdekı kapıyı açarak aşağıya inin. Aşağıda Mantok ile konuşup Lothar'ın kafatası aradığını söyleyin. Doğuya gidip portaldan geçince kendinizi Weeping Stones'ta buluyorsunuz. Once Dead Nations'a, oradan da Drowned Nations'a geçin. Bulgenin güneydogusunda bir kapı bu akarsın. Kapıya yaklaşıncaya Nameless One yalnız gitmes gerektiğini söylüyor. Çerçince kendinizi mezarda bulacaksınız. Haritayı sonuna kadar okuyun. Buradaki mantık çok basit. Mezar bir merkez oda ve onun çevresindeki dört odadan oluşuyor. Her odada o üncül bir tuzak var ve bu tuzak sizi öldürünce tekrar mezara girdiğinizi yere işliyor.

sunuz. Önce merkez odaya doğru yürüyün, odaya girer girmez kuzeybatı odasına girileceksiniz. Mezardan 1. anahtar alın. Yerdek sembölün üzerine gelince tuzak çalışacak ve öleceksiniz. Tekrar ortadaki odaya yürüyünce bu sefer güneydoğu odasına girileceksiniz. Yine mezardan anahtar alın ve onun Bu şekilde devam ederek 3 anahtar da alınca ortadaki odaya dışarı girilemeden içeri geçebilirsiniz. Önce içteki duvardaki 8 tane yazıyı da okuyun ve her okumadan sonra panellerin Hepsini okuyup ittikten sonra ortadaki tabutu açtığınızde 4 anahtar bulacaksınız. Güneye doğru yürüyünce yeni bir odaya girileceksiniz (4 anahtar alıp haritayı okuyunca da girilebilir yorsunuz). Katunun içindeki kiler alıp, açılan portaldan geçin. Tüm grup üyeleriyle konuşup onları tekrar grubunuza katın. Lothar'a geri dönüp mezarda kafatası olmadığıni söyleyince sizden başka bir değer kafatası isteyecek. Eğer elinizde Soego'nun kafatası yoksa aşağı inip Manutoku öldürün kafatasını ve kitabı alın. Bu kafatası anından birini Lothar'a verin. Lothar ile Ravel hakkında konuşunca, Ravel'e giden uzun yolun ilk adımını atmış olacaksınız. Evden dışarı çıkınca Morte grubu katılacak. Onunla konuşunca Skull Mob isimli yeni yeteneğin öğreneceksiniz.

POWER WORD KILL BÜYÜSÜ

Oyundaki en güçlü büyüler den olan Power Word Kill büyüsünü öğrenmenin tek yolu, Mautok'un kitabıyla konuşmak. Ancak bu büyü için fedakarlık etmeniz gereken çok şey var ve buna değip değmeyeceği size kalmış. Kitabın identifiye yapınca kitabın aslında "Grimoire of Pestilent Thought" olduğunu göreceksiniz. Kitap ile konuşun. Size sırasıyla üç görev ve her görev sonunda bir büyü verecek. İlk iki büyü her yerde bulunabilecek cinlerden.

1) Kanından bir damla ver:
Bu görev için kanınızı vermeyi kabul etmeniz yeterli

2) **Bir grup üyesini köle olarak ver:** Bu görevi tamam amak için Curosty Shop a (Clerks Ward) gidip Vriscika ile konuş-

malı ve ona bir grup üyeniz esir
oarak vermeniz gerekli

3) Bir grup uyesini buyu

kullanmadan öldür: Bir grup üyesine yalnız başınıza saldırı planı öldürdükten sonra kitapla konusun. Size Power Word Kılıbıysını verecek

DİMTREE'Yİ ZOMBİLİKTEN KURTAR (4000xp.)

Oluerie konuşma yeteneğiniz varsa Coffin dükkanında Dimitree ile konuşabilirsiniz. Dimitree'nin üzerindeki lanet kaldırmak için Lower Ward'ın girişinin hemen üstündeki Sebastian ile konuşmalısınız. Gosterd'ı kitabı okuyun ve Dimitree ile konuşup laneti bazzun.

THORP'U UYAR (8000xp.)

Yine Lower Ward'ın girişin yakınında Thorp ve ilk arkadaşının bulacaksınız. Thorp ile konuşunca savaşçılığı ni kanıtlamak için bir Grosak adındaki Abishai ile karşılaşacağınızı söyleyecek. Hemen yanlarındaki Xanthia ile konuşun. Xanthia'dan Abishai'nin ancak büyü, silahlarla öldürülebileceğini, Thorp ve arkadaşlarının pusuya düşeceğini öğrenin ve gidip Thorp'u uyarın. Donup tekrar Xanthia ile konuşun.

**SEBASTION İÇİN GROSUK'U
ÖLDÜR (1 2000xp.)**

Sebastian ile yaralarınız için konuşunca sizden Siege Tower'ın yakınlarındaki Grosuk'u öldürmenizi isteyecek. Grosuk'u bulup öldürün. 8000xp ve Sebastian'a geri dönün. Yaralarınızı tedavi edince +1 Charisma kazanacaksınız.

**TRIST'İ KÖLELİKTEN
KURTAR (11 000xp.)**

Haritanın kuzeybatı köşesindeki esir pazarında Trist ile konuşun. Ona kimin borç verdiğini sorunca Byron Pikit ve Lenny isimleriyle karşılaşacaksınız. Byron'ı marketin yakınında bulabilirsiniz. Onunla tüm konular hakkında konuşunca Lenny'den bahsedecek Tristı sorun. Dökümanlar hakkında bilgi aldıktan sonra haritanın güneydoğusunda Lenny'yi bulun ve onasız Byron'ın gönderdiğini söyleyip, dökümanların yerini sorun. Yerini öğrendikten sonra aslında Byron için çalışmadığınızı söyleyin. Biraz konuştuktan sonra size

warehouse'taki göreviyle söylemeniz için bir cümle söyleyecek. Warehouse'a gidip, Vault ile konuşun. Önce dökümanları isteyin, sonra da Lenny'nin size verdiği cu eyi söyleyin. Vault size Byron'un pis işleri hakkında del verecek. Warehouse'tan çıkıp esir pazarındaki Deran'a dökümanları gösterin. Trist ile konuşup onu ko elkten kurtarın.

GILTSBUR'UN GÖREVLERİ

Marketin yakınındaki Giltspur'a iş aradığınızı söyleyin. Size sırayla üç tane iş verecek. Eğer Great Foundry'e girmek istiyorsanız bu

kuzey çıkışındaki, munafız Corvus ile konuşun. Karina ya lığışı olduğunuzu öğreneceksiniz. Gidip Karina ile konuşun.

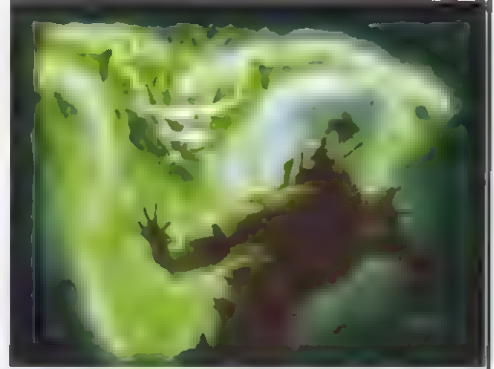
SIEGE TOWER'A NASIL GİRİLECEĞİNİ ÖĞREN (10000xp.)

Marketin içinde bulacağınız Lazlo ile tüm konularda konuşun. Sizi Siege Tower'a nasıl girebileceğiniz hakkında bilgi verecek. Siege Tower'ın sağındaki köprünün üzerine çıkınca bir diyalog ekranı ile karşılaşacaksınız ve portalı açacak Portaldan geçip kuleye girmenizi Coaxmetal ile tüm konularda konuşunca size Blade of the Immortal

(10000xp.): Yine gidip Alissa Tied ile konuşarak cinayet hakkında bilgi alın. Önce Thildon ile konuşun. Daha sonra Keldor'un olduğu odada bulunan Saros ile konuşun. Size Thildon ile ilgili ipucu verecek. Thildon'a gidip konuşunca size Saros'un bir Anarchist olduğunu söyleyecek. Saros'a gidip bu konu hakkında konuşun. Thildon'a gidip konuşun, sonra da Saros ile konuşun. Tekrar Thildon ile konuştuktan sonra Keldor'a gidin. Burada bir karar vermeniz gerekiyor ve kararınızı etkilemiyor. Ben kısın da suçladım.

3) Sandoz'un intihar etmesini önle (12000xp.): Hemen dışındaki Sarossa ile konuşun. Size babasından söylemesi istediği bir şeyler söyleyecek. Holun sağdaki koridoru takip ederek yukarı çıkın. Odanın ortundeki muhafaza konuşun. Sandoz konuşmaya başlayınca ona kızının sözlerini tekrarlayın. Keldor'a geri dönüp görevi tamamlayın.

Keldor sorduğunda Godsmen olabilir veya bu fikir sonraya erteleyebilirsiniz. Godsmen olursanız Keldor'dan sadece Godsmenlerin kullanabildiği çok kuze silahlar alabilirsiniz. Godsmen olduktan sonra Sarossa ile bu konuda konuşursanız +1 Wisdom kazanacaksınız. Bunun yanında, şimdiye kadar gördüğünüz kadarıyla Godsmen olmak, Power Word Blind büyüsünü elde etmenin tek yolu. Ama bunun için hiçbir oyunun gidışatına etki etmiyor.



DREAMBUILDER'IN YAPIMINA YARDIM ET (18000xp.)

Godsman Hall'in yanındaki yukarıya giden yolun sonunda Nihil Xander ile karşılaşacaksınız. Onunla projesi Dreambuilder hakkında konuşun. Yardım teklif ederseniz size üç tane görev verecek.

1) Bir şişe kan ve deri ver: Clerk's Ward'daki Apothecary'ye (eczane) gidin ve Pestle ile konuşarak kan ve deri örneği nizi alıp Nihil Xander'e verin.

2) Kuş kafesi getir: Siege Tower'a gidin ve Coaxmetal ile konuşarak ondan kafes isteyin. Kafesi alıp Nihil Xander'e geri dönün.

3) Tabut yastığı getir: Coffin dükkânına gidin ve Hamrys'ten yastık isteyin. Size warehouse'tan almanız söyleyecek. Warehouse'a gidin ve Vault ile konuşup yastığı alın. Önce Hamrys'e gidip konuşun, daha sonra Nihil Xander'in yanına gidin. Şimdi Foundry'nin ilk bölgesine dönüp sol üst köşedeki kapıyı açıp içeri girin. Ara demoyu izledikten sonra dışarı çıkın ve grup üyeleriyle konuşup tekrar grubunuza alın.



işleri yapmalısınız. Görevler çok basit ve iyi exp. kazandırıyorlar.

1) 100 tane broşür bastır (6000xp.): Haritanın üst tarafındaki baskı dükkanına gidin ve Scofflaw Penn ile konuşun. Giltspur'a geri dönün.

2) Keldor'a mesaj ilet (6000xp.): Giltspur'dan mesajı alın ve Great Foundry'nin kapısındaki muhafıza Keldor'a mesaj getirdiğinizi söyleyin. Artık Great Foundry'e girebileceksiniz. İçeri girip sağ taraftaki kapıdan geçin. Keldor'u konuşma yaparken bulacaksınız. Ona mesajı iletin ve dönüp Giltspur ile konuşun.

3) Broşürü Barkis'e götür (8000xp.): Smoldering Corpse Barına gidin ve Barkis ile konuşup broşürü verin. Giltspur ile konuşup görevi tamamlayın.

KARINA'YI YALNIZLIKTAN KURTAR (4500xp.)

Marketin içindeki Karina ile konuşun ve ona hoş bir oduğunu söyleyin. Daha sonra marketin

verecek

GODSMAN FACTION

Eğer godsman olmak isterseniz, The Great Foundry'de size verilen birçok görevi tamamlamalıdır. The Great Foundry'e girip Keldor'la konuşun ve ona bu topluluğa nasıl katılabileceğiniz sorun. Size üç tane görev verecek.

1) Demir dovup silah yarat (6000xp.):

Foundry'nin girişine dönüp Alissa Tied ile konuşun. Ondan dökümanhaneyi nasıl kullanacağınızı öğrenin. Girişin kuzey doğusundaki koridorun sonunda ki Nadilini ile konuşup ondan gerekli eşyaları satın alın. Etrafta dolaşan Thildon'u bulun ve ondan öğre isteyin. Bos kazanın üzerine tıkladığınızda diyalog ekranı çıkacak. Önce mesajı hazırlayın ve oreyi masa ile ocağın üzerine yerleştirin. Daha sonra çekikle oreyi döverek bir silah yaratın (bu seçeneğe size verilecek). Silahı Keldor'a götürün.

2) Avildon'un cinayetini çöz



FINAL FANTASY 8 1. Bölüm

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

Oyunda karşılaşacağınız bütün Guardian Force'ları anı burada bulacaksınız. Her Guardian Force'un ne-rede bulacağınızı, onu nasıl elde edeceğinizi yazdık. Her GF'nin bütün yeteneklerini yazmadık, oyunda başlılıklarınızı sağlayacak en önemli Skill'leri yazdık. Ama bir GF'yi elde ettiğinizde ilk öğretmenin size öğreten yetenek Bo-ost olmalıdır. Ayrıca, her GF'nin etkili nasıl kullanacağınızı da kısaca bölümün yazıyorum, ek-linizde bulursun. Saldırı bol u-munde ise Guardian Force'u ça-ğırdığınızda yaptığınız saldırının hangi materyal tabanlı olduğu-nu belirtiyorum ki, o maddeden etkileyen düşmanlarınıza karşı kullanın. Mesela, atesten etkile-nen düşmanlara Irit yaparsanız %200'e varan miktarda fazla ha-sar verebilirsiniz.



QUEZACOTL

NEREDE: Ba-lamb Garden'i geçtikten, Squall'ın Seed terminatöründe.

SALDIRI: Thund

derstorm (elektrik)

SKILLER:

Card Command: Kart oyunuyla ilgili bir özellik.
Card Mod Menü: Kartlar, güçlü ve gerekli Jetimlara donusturur.
Mid mag RF: Oyunun başlarında gerekli bir özellik.

KISACA: Su tabanlı ve robot düşmanlara karşı çok etkili, ama esas gücünü kartları değiştirme konusunda gösteriyor.



SHIVA

NEREDE: Ba-lamb Garden, Squall'ın Seed terminatöründe.

SALDIRI: Diamond Dust

(Buz)

SKILLER

Doom Command: Ölüme geri sayım (düşmanların için).
Elem Atk, Junction, Elem Def, Junction: Elemental düşmanlara karşı çok etkili.
KISACA: Elem Atk ve Elem Def

Junction'ları, özellikle atesten oluşan düşmanları işip süpürür.

IFRIT



NEREDE: Fire Cavern.
SALDIRI: Hellfire (ateş).
SKILLER: Str+ Junction Saldırı gücünü

zu arttırır.

Str+% 20/40

Mad Rush: Basit bir partiyi hızlı, iyi korunan olum makinesine çevirir.

Ammo RF: Irvine'ı gruba kattığınızda silah ze yarayacaktır.

KISACA: Fiziğe güçlü canavar.

SIREN

NEREDE: Evvoretten (Dollet As-sault görevinin son yaratığı) Draw edin.

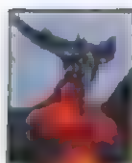
SALDIRI: Silent Voice

SKILLER

Treatment Command: Grubu etkileyen negatif Status buyulerini düzeltir.
ST-Atk, Junction: Büyük miktarda Status buyusu biriktirebilirsiniz. Fiziksel saldırıların aynı zamanda Junction ettiğiniz buyunun hasarını verir.

Move Find: Görünmez Save ve Draw noktalarını bulmanızı sağlar. Genellikle iyi buyuler buradan çıkar.

KISACA: Normal saldırısı büyük düşman gruplarını bir anda susturmak için çok iyidir.



DIABLOS

NEREDE: Cidden aldığınız buyulu ambayı kullanın. Diablos'u yenmek için önce ondan

Demir Draw edin ve ona karşı kullanın. Böylece büyük miktarda hasar verebilirsiniz.

SALDIRI: Dark Messenger

SKILLER

Darkside Command: Darkside ile, karakterinizin HP'sinin onda birini harcayarak üç kat hasar veren bir saldırı yapabilirsiniz. Muğ kabiliyeti Junction ettiğinizde Attack yeteneğinizi yeneceği

Dollet Assault görevini bitirdikten sonra, menüde yeni bir seçenek belirteceksiniz. TEST.

Bu seçeneğe oyuna girişinizde test ederek,

Squall'ın Seed rutbesini yükseltebilirsiniz. Rutbeniz ne kadar yüksek olursa, her gün aldığınız para da o miktarda artacaktır. Yani, bu testleri a-bırdığınız anda alını. Yükselteceğiniz rutbe, Squall'ın o andaki Level'i kadar değil, bu da aklınızda bulunsun.

Rutbe Güçlendirme

Level	Y.N.Y.Y.Y.N.N.Y.N.N
Level 2	Y.N.Y.Y.Y.Y.Y.N.N
Level 3	N.N.Y.N.Y.Y.Y.N.N
Level 4	N.Y.Y.Y.N.N.Y.N.N
Level 5	N.N.N.Y.Y.N.N.Y.Y
Level 6	Y.N.Y.Y.N.N.Y.N.Y
Level 7	Y.Y.Y.Y.Y.N.N.Y.N
Level 8	N.Y.N.N.Y.Y.N.N.N
Level 9	Y.Y.N.N.N.N.N.N.N
Level 10	Y.N.N.N.N.N.N.N.N
Level 11	Y.Y.N.Y.Y.N.N.N.Y
Level 12	N.Y.N.N.Y.N.Y.N.N
Level 13	Y.N.N.N.Y.N.N.N.N
Level 14	Y.Y.N.N.N.Y.N.N.N
Level 15	Y.Y.N.N.N.N.N.N.Y
Level 16	Y.N.N.Y.N.Y.N.N.N
Level 17	Y.N.N.Y.N.N.Y.N.N
Level 18	Y.N.N.N.Y.N.N.N.N
Level 19	Y.N.N.Y.N.N.N.N.Y
Level 20	Y.N.N.N.N.N.N.N.N
Level 21	Y.N.N.N.N.N.N.N.N
Level 22	N.N.N.Y.N.N.N.Y.N
Level 23	Y.N.N.N.N.Y.Y.Y.Y
Level 24	Y.Y.N.N.Y.Y.N.N.N
Level 25	Y.N.Y.Y.Y.N.N.N.N
Level 26	Y.Y.N.N.N.N.N.N.N
Level 27	N.Y.N.N.N.N.Y.N.N
Level 28	Y.N.N.Y.Y.Y.N.N.N
Level 29	N.N.N.Y.Y.N.N.N.N
Level 30	N.Y.N.N.N.N.Y.N.N

cer. Silah upgrade etmeniz gere-ken ve çok zor bulunan nesneleri düşmanlardan çalmanız yarar. Enchanted ve enchanted. Rastgele minik savaş ardan kurtulmanızı sağlar. Kıadında bir embes, ya-raklarına carpsmak stemiyerseniz gerekir.

KISACA: Düşmanınızın gücüne göre değişen bir güçte saldırır. Yanı güçlü düşmanlarınza karşı, hemen savaşın başında kullanın.



BROTHERS

NEREDE: Unknown King'in mezarında.
SALDIRI: Brot

herly Love

SKILLER

Defence Command: Saldırlardan anı hasar çok azaltır.
Cover kabiliyeti: Bir karakterin z, bir diğere ne yapları saldırıya karşılar.
HP % +20/40/80: HP Bonus Junction ettiğinizde, o karakter her Level atlayışında daha fazla HP alır.

KISACA: Yerde giden düşmanları hızla ezer geçer, ama havadakilere karşı çok etkisizdir.



CARBUNCLE

NEREDE: 1. Dö-şkin sonunda Igu-ion dan Draw edebilirsiniz.

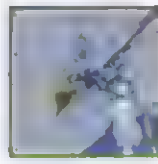
SALDIRI: Ruby

Light

SKILLER

Vitality % +20/40: Auto Reflect Size yapıları buyuleri yapana geri sektirir. Buna, iyileştirici buyuler de dahildir.
Counter: Bunu kullandığınızda, bir size saldırıldığında hemen karşı saldırı yapabilirsiniz.

KISACA: Güçlü buyu-er kulan-an düşmanlarla karşılaşmadan önce Carbuncle çağırırsanız, savunma gücünüz muhtemelen artar. Ayrıca, Junction edildiği karakterin Consti-tution özelliğini artırır.



LEVIATHIAN

NEREDE: Ba-lamb Garden'in en alt katında NORG dan Draw edebilirsiniz.

SALDIRI: Tsunami (su)

SKILLER

Recovery Command: Yaptığınızda kendi karakterinizin bütün HP'sini doldururken, Undead düşmanlara 9999 HP zarar verir.
Auto-Potion: Junction ettiğiniz karakter, hasar aldığı anda gerekli Potion'ı kendi üzerinde kullanır.

Final Fantasy 8'de bulabileceğiniz büyüler, açıklamaları ile birlikte aşağıda yer alıyor. Büyü etkilerini iyi belleysin, hızlı savaşlar sırasında buna ihtiyacınız olacak.

BÜYÜLER

Aero	Rüzgar elementi saldırısı
Apocalypse	Oyundaki en güçlü büyü, Ultimecia'dan Draw edebilirsiniz
Aura	Limit Break'leri istediğiniz zaman yapmanızı sağlar
Berserk	Hedef etrafına rastgele saldırmaya başlar, gücü iki kat artar
Bio	Hedefi zehirler
Blink	Hedef normal (fiziksel) saldırı yapamaz hale gelir
Blinker/Blinkage	Buz elementi saldırısı
Break	Hedef taşa dönüşür
Confuse	Hedef kendini şaşırır
Cure/Cura/Curae	HP (sağlık puanı) verir
Death	Hedef ölür
Drain	Yerçekimi saldırısı. Hedefin maksimum HP'sinin dörtte biri kadar hasar verir
Erase	İyi Status etkilerini giderir (Haste, Reflect vs.)
Double	Bir turde bir büyüü iki kez yapabilirsiniz
Drain	Hedefin HP'leri size geçer
Erase	Kötü Status etkilerini giderir (Poison, Petrify vs.)
Fire/Fira/Firaga	Ateş elementi saldırısı
Flare	Daha güçlü ateş saldırısı
Haste	Hedefin hızını iki katına çıkarır
Holy	Kutsal saldırı
Life/Fall-Life	Diriltir/Max HP ile diriltir
Meteor	Hedefin Vitality'si sıfıra iner, aldığı hasar miktarı artar
Meteor	Elemental olmayan, çok güçlü bir saldırı. Bütün hedeflere vurur
Protect	Hedef farklı kötü Status etkilerine maruz kalır
Protect	Normal saldırıların hasarını azaltır
 Regen	Her turn HP kazanırsınız
Scan	Hedefin Statistic, güç ve zayıflık özelliklerini görürsünüz
Shell	Büyü saldırılarının hasarını azaltır
Blaze	Hedef büyü yapamaz
Sleep	Hedef uyur ve tepkisiz kalır (!)
Slow	Hedef yarı hızla hareket eder
Stop	Hedef hiç hareket edemez
Thunder	Yıldırım elementi saldırısı
Tornado	Güçlü rüzgar elementi saldırısı
Triple	Bir büyüü bir turde üç kez yapabilirsiniz
Ultima	Elemental olmayan en güçlü saldırı. Tüm hedefleri vurur
Water	Su elementi saldırısı
Zombie	Hedef yaşayan ölü olur. Ateş ve iyileştirici büyülerden hasar alır

Alexander'in Med Data yeteneğiyle birikte çok işe yarar

RECOVER Yeteneğin HE MEN outerin

PANDEMONA

EFEDE: Balamb Town'da Fuhinden Draw edilebilir

SALDIRI: Tornado Zone (Rüzgar) saldırısı

Speed +20/40
Juchon'un bu büyüde 00. Turne Haste Draw edilebilir, 1. Turne 4 kere saldırılarını anavannın saldırılarından

Speed +20/40

Attack Command: Düşmanın HP'sini sizinkine eker

Initiative savaşlarda ikisi de haksız olur

Speed +20/40
Çok güçlü rüzgar saldırısı. Bir saldırı var. Üçün düşmanlara karşı bire bir

CERBERUS

EFEDE: Gaea'da Garden'den sinde Cerberus üyemeniz lazım

SALDIRI: Counter rockets

Speed +20/40

Speed +20/40
Juchon: Dort Status Effect büyüsünden etkilenmemizi sağlar

Attack Command: Bir karaktere kaç defa saldırır

Exp. End +20/40
Büyük, bir büyü. Fuhinden MP yapmanızı sağlar

Speed +20/40
Yapılgı zanda bütün karakterlere 1/2 kat saldırı gücü verir. Büyük yaratıklarla karşılaşmadan önce yapmanızı öneren Gaea'dan Force

ALEXANDER

EFEDE: Disk 2'nin sonunda Edea'dan Draw edilebilir

SALDIRI: Holy Judgement Holy saldırısı

Recover Command: Phoenix Down gibi, bir karakteri yeniden canlandırmaya yarar

Attack Command: Çalabacak en yüksek runmayı sağlar. Ateş, su, yıldırım ve suya karşı saldırı seviyenizi olduğundan daha yüksektir

Med. Data Ability: Bütün iyeleştirici potansiyelin etkisini kaldırarak etkisizleştirir

Attack Command: M. U. Ultimecia'ya karşı olan yüksek seviyeli büyüleri yapabilmeyi sağlar

Attack Command: İyileştirici saldırı üzerine yoktur

DOOM TRAIN

EFEDE: Soomon'un yüzüğüne

Disk 1

Demodan sonra gözleri nizi revirde açacaksınız. 2. Doktor isminizi so- racak. Kendi isminizi yazabilirsiniz. 2. Demodan sonra Quistis' iz- leyin. 2. kata çıkın dersten sonra yine Quistis'n yanına gidin. Siz- disanda beklediğini söylüyor. Dış- şar çıkın, oku'nun sağ tarafında bir mağara var. Mağaranın önündekilerle konuştuktan sonra zaman geçirmeniz gerekiyor. Tavsiyem kiek dakikadır. Mağara- nın sonunda bir Guardian Force var (İliriy). Onu yenmeniz gereki- yor. Böylece sizin kontrolunuze geçecek. Bundan sonra okula geri donun. Üzerinizi değiştirip uyuyun. Ana sa'ona gidin (bun- dan sonrasını anlatmaya gerek yok). Adaya çıktığınızda Seifer'i (pelennli kişi) izleyin. O sizi kule- ye kadar götürecektir. İçeri girip asansöre üst kata çıkın. İlk olarak bir asker ile dövüleceksiniz. On- san sonra bir yaratık gelecek, onu geçmeniz için tavsiyem iki kişi ile GF çekerken diğeri on ara- güc versin. Burayı geçtikten son- ra aşağıya inin. Peşinize dev bir örümcek takılıyor. 30 dakikanız var. Ve kaçmaya başlayın. He- men robot ile dövsün. Robot bayıldı-ğı anda R2 ve L2 (PC için C+V) tuşlarına basıp kaçın. Robot sizi sahil serdine kadar takip edecek. Ve bundan sonra demoyu seyreidin.

Balamb Adası

Seifer ve adamları bizi alma- dan gidiyor, siz de tabanvay ve- ya arabayla okula geri donun. 2. kata çıkın. artık bir SEEDsiniz. Odanıza gidin, üstünüzü de-ğiştirin ve partye gidin. Partiden sonra odanıza gidin ve üstünüzü de-ğiştirin. Training Room'a gi-



din, Quistis sizi bekliyor. İlerleyin. Oyunu kaydetme kuresinin önündeki odada konuşma bittikten sonra çıkın, ilerleyin. Yardım isteyen kıza koşun. Bundan sonra odanıza gidin. Tatlı rüyalar Jyandığınızda Okuldan dışarı çıkın. Headmaster C'd ile konuşun ve görevi öğrenin. Ba'amb adası na gidin, trene binin (tabii tren bedava değil! 3000 kr.) Kamaraya gidin. Burada bilinmeyen bir güç tarafından bayılıyor sunuz. Artık başka karakterler yönetiyor sunuz (10 yıl öncesi). Yo boyunca ilerleyin. Arabaya binin ve Galbadia Hotele gidin. Hotelin aşağı katına- nın herkesle konuşun. Bir kız gelip piyano çalmaya başlayacak. Buralar hep konuşmadan ibaret, kızı odanıza çıkartın ve konuşma- ya devam edin. Konuşmanın son- unda bizim bayılan çocuğarın yanına döneceğiz. Trenden inin, merdivenin basındaki adamla ko- nuşup onu takip edin. Trene bi- nin. Riona'nın yanına gidin. Kon- uştuktan sonra onu takip edin. Pan- öğrenin. Tren vagonlarını birbirinden ayırman- ız lazımdır. Bu- nu size verilen şifrelerle yapacak- sınız, mesela verilen şifre 3,4,2,8 ise her sayı bir düğmeyi fade eder. Mesela 3 kare, 4 yuvarlak,

2 X 8 üçgen. Bunlar ile şifreleri çözersiniz ve kaçmak için vago- nun diğer tarafından sizi farke- den askerden L1, L2 tuşları ile kaçabilirsiniz ve asker uzaklaştı- rıldığında tekrar devam edebilirsiniz. Burayı da geçtikten sonra geçtik- ten sonra vagonun içindeyiz. Buradakı görev vagondaki kişiyi kaçırmak ama yanlış kişi oldu- ğu öğreniyoruz. Ve onunla dövüşün. Bu arada Headmaster C'd'den ma'alep ediyor ve bize T.M- BER TV stasyonuna gitmemizi söylüyor. Bu yer oyunun başın- da trenden indüğünüz yerde iler- eyin ve merdivenlerden aşağıya- nın ama önce etraftaki ev ve bu- rolara girip inceleyin sonra merdivenlerden aşağıya- nın ve tam karşınızdaki bara girin. Sar- hos adama ıçkı (yerde yatan) is- marlayın ve onu kaldırıp yanın- daki kapıdan geçin ve T.MBER TV istasyonunun merdivenlerin- den çıkın. Dev TV ekranındaki o anları izleyin. Sonra TV stasyo- nunun içine girin. Bundan sonra başkan kaçırılacak. Riona'yı takip edin. Barda Riona'ya bir daha konuşun ve Riona bir eve gire- cek sizde girin ve içerideki erie konuşun dışarı çıkın ve sağ tara- fa gidin. Yaşlı adamdan bilet alın köprüden geçin. Trene binin. Şimdi EAST ACADEMY'ye gidin.

East Academy

Durakta inin ve iki dağın ara- sında ormanlık alan göreceksiniz. Oraya gidin. Ormana girin. Bu- rada bayılacaksınız. Ve tekrar La- guna Kıros ve tombulun yanın- dayız. Dumduz aşağıya inin. Adamları halledin ilerleyip merdi- venlerden aşağıya inin, dumduz ilerleyin, so yukarı çıkın. Dum- duz gidin, yerde bir alet var. Şöyle bir kurca ayın. Yukarı çık-

maya devam edin merdivenler- den çıkın ilerleyin. Sol yukarı çıkın. Aşağıya atlayın. Bu arada o- dam ardan korkun, bir vuruşta bütün gücünüzü alıyorlar. Tekrar ormandayız, ormandan çıkın ve tam orada bir yerde bizimkine benzer bir okul göreceksiniz. Gi- din ve okula girin ve direk iler- leyin sağ taraftaki merdivenden yukarı çıkın ve tam karşınızdaki kapıdan içeri girin. Konuşmaları bittikten sonra aşağıya- nın Fujin ve Rana ile konuşun. Dikkat edin, bu kişiler çok kalıstır. Okuldan çıkın, Riona ile konu- şun. Martın gelecek, bu arada yeni bir kişi tesrif etti (Irvine Kin- neas) namı diğer kovboy. Tren istasyonuna gidin ve trene binin. Selphe ile konuşun.

Deling City

Trenden indikten sonra düz ilerleyin. Merdivenlerden çıkın, sola devam edin. Yolu karşıdaki askerle konuşun. Sizden şifre isteyecek. İyi dinleyin. İster araba, ister tabanvayla dışarı çıkın. Şen- nin sağ veya sol yukarısında bir mağara var. Çeri girin. Riona ile konuşun. İçeri General Coroway girecek. Planı anlatacak, dışarı çıkın. 2 takım olacak. Sniper ve Gateway takımları general ayrı- lınca binaya donun ve Quistis'n kontrolunu alın. Riona içeri giriyor. Dışarı çıkıyoruz. Tekrar Squ- al'i kontrol ediyoruz. Generali ta- kip edin. Obur takımla ayrı dik- tan sonra tekrar Generali takip ediyoruz.

GATEWAY TEAM. Binaya geri dönün. İçeri girin. Riona sizi içeri kilitleyecek. Riona'yı kontrol ediy- yoruz. Kutu ara tırmanın ve mer- divenden çıkıp demoyu seyre- din.

Bardağı raftan alın ve heyke- ne eline yerleştirin. Geçtikten ge- çin, dikkat, şu an bir labirenttesin- niz. Konılmayın, sadece göz bo- yamak için yapmışlar. Dönen merdivenlerin üstünden atlayın ve ilerleyin. Bayağı uzun bir yol ama kesin olarak sonuca varırsınız. Her yol yukarı çıkıyor. Oyunu kaydedin, merdivenlerden çıkın. Ve indüğünüz yerde bir daha up- down yaparak bir kat daha yukarı çıkın ve Sniper takım- ı gılice binaya gırsın. Çatıya çıkın, Ri- ona'yı kurtarın ve bundan sonra sağ tarafta bir kapak var yerde, onu açın. Girin, sızın alın. Mu- habbet olacak, Irvine, Edea'yı ö- dremeyecek. Bu arada Gate-



Way Team'deyiz. Camdan bakın kontrol panelini çalıştırın. Olacaklara karşın... Simdi bir çarpışma olacak. İyi hazırlanın. Toplam güçleri (Edebi ve Sefer) Level 20 HP: 7000. Yendikten, sonra 1 CD'nin sonuna geliyoruz. Oyunu kaydedin ve 2. CD'yi takın.

Disk 2

CD'nin başında oyunun ailekâsı bir yerdedir. Burayı Laguna ve küçük kızların evi. Simdi kızla konuşun. Kız kaçacak (adı Alone, Kızı takip edin ve dışarı çıkın ve bara (Pub) gidin. Sağınızda kanta kapıdan içeri girin. Kros ile konuşun ve dışarı çıkın. Kasabayı Luydan boyu gezin. Ve en sonuna gelin, bundan sonra tekrar bara gidin ve konuşmalar dinleyin. Ve çıkıp kendi evinize dönün. Oyunun ilk başındaki odaya dönün. Yatağın başucuna gidin ve X tuşu ile yatağın baş ucuna dokununuz. İyi uykular. Tekrar bizim çocukların yanındayız. O da ne? Bizimkiler yaptıkları suikastten dolayı napisteler. Evet, buradan kurtulmamız biraz zor ama yaptıklarımızla harfiyen uyarak bunu başarabiliriz. Riona ile konuşun, içeri askerler girecek ve Zeli sevecekler. Riona'yı götürerekler. Squalli kurtarmamız gerekiyor. Zeli kontrol ediyoruz. 1. kat yukarı çıkın ve askerlerle dövüşün. Silahları alın. Daha sonra takım halinde 13. ka-



ta gitmeniz azm. Bu arada, Squall'ın iskençeye maruz kaldığı sahneleri görüyoruz. Neyse, 13. kata çıkmak bayağı uzun sürüyor, önce birkaç yaratıkların yanına gidin ve kapıdan girin. Squalli buluyoruz. Ona silahınızı verin. Simdi paneli çalıştırın. Çıkış kapalı. Zeli'ni ya da minia gitmemiz gerekiyor. Basma z belada. Biz kim kurtaracak? Tabii ki minie. Simdi 13. kata tekrar çıkın. Zeli 3. kata indirin. 13. kata çıkınca paneli bir kurca ayarın ve dışarı çıkın. 2 tane dev robot var, kapışın ve karşıya geçin. O acıkar karşıyada hayrete düşün. Bundan sonra minie'nin grubundayız.

Onları da altı kattan çıkartın. Bir kaç kat aşağıda oyunu kaydedin ve dışarıdayız. Konuşmalardan sonra 2 gruba ayrılıyor. Bir grup oku a bir grup ise MISSILE BASE'e gidecek. Buradaki görev asker kılıgına girip Missile Base'de ki füze rampasından ateslenecek füzelerin rotasını değiştirmek. Bu füzeler okula gidiyor. Bu yüzden 2 gruba ayrıldık. Unutmayın, başarısızlık diye bir şey yok.

Missile Base

İçeri girin. Kilitli kapının ortasına dokununuz. So kapıdan girin, askerlerle konuşun, yola devam.

İçeri. Kapının önündeki askerlerle konuşun. İçeri girin. İçeridekiyle konuşun. Dışarı çıkın, merdivenin yanındaki boşluktan ilerleyin. İki tane içinde oturma bakkalına çalışsan asker gibi bişi var. Konuşun ve önünde asker bekleyen odaya gidin. Makine bölümündeyiz. Makinayı kapatın. Dışarı çıkın ve askerlerle tekrar konuşun. Sağdaki bilgisayar kurcalayın, merdivenlerden çıkın ama bu sefer en uçta olan ve bilgisayar odasında. Sağ, sol ve ortadaki bilgisayarları kurcalayın ve ekrânınız deşmişken bir de Half Life oynayın. O oda da sizin bir tane çendek odaya geçin ve zaman seçin 40 dakika. Tamam, şimdi en başa dönün, başarısız geçeceksiniz, tekrar başa dönün ve yerde yatan askerden sıfırlayın. Sıfırlayın bilgisayarın. Ve bütün seviyeleri maksimum dereceye getirin. Tekrar dışarı çıkın, ilk baka yani, burada siz bekleyen bir tehlike var. Alt baka bir tank, bu bacaklardan 4 tanesini yok etmemiz gerekiyor. Evet, tak tiğ veriyor um. 1 kişi sürekli tem vererek 2 kişiyi ayakta tutacak. Ve 2 kişi 1 GF 1 buyu yaparak şimsek, hafıza (ates) olayı halledecek. Evet, naa yaşıyorsunuz. İyi, o da ne? Füzeler ateslendi. Bir denbire okuldunuz.

Seed

Evet, burada herkesin hayatı size bağlı. Okulun ana salonuna gidin ve Fujin Rajin ile konuşun. Revire gidin Doktor Kadowak ile





konusun. Şimdi yapmanız gereken bütün bölümlere girip (kantin, odanız, kütüphane, otopark) oradaki rahiplerin gönderdiği aratılara karşı savaşmak çen grmek. O bölüme girmeniz için bütün bölümler attıktan sonra asansöre binip 2 kate çıkın XU ile konuşun. Asansöre binip yukarı çıkın ve Headmaster Cid ile konuşun. Asansöre binip, asansör duracak. Yerde bulunan kapağı kaldırın ve çıkın. Herde bir kapak daha var. Onu da kaldırın ve aşağı inin. Odaya girip vanaı, çevirmeye çalışın. 3 hakkınız var ve arkadaşlarınızdan yardım alarak çevirin. Ve boşluktan dışarı çıkın. Merdivenden inin, sonra meydanada bir merdiven daha var, ona tırmanın. Tırmanırken kırılacak ve camdan içeri gireceksiniz. İçeri girildiğinizde panel çalışsın. Camdan atlayın. Kenarda demirlerde yapış sonen bir işkvar. Onun yanındaki kolu çekip aşağıya inin. Yola devam edin ama indiğiniz yerdeki kolu da çekin. Herde bir kapı açılacak, koşun. O da ne, 2 yaratık. Güçleri 8000. Geçtikten sonra aşağıya inin ve amkanayı çalıştırın. Bir k denemeden sonra çalışacak. Evet okulun savunma mekanizmasını çalıştırdık. Headmaster Cid ile konuşup 2 katin bako nundan çıkın ve demoyu izleyin. Oradan çıktığınızda XU ile karşılaşacaksınız. Rona ile ana saona giridin, asansöre binin ve alt kata inin. Burada bayağı bir konuşma olacak. Tabii bir de kavga. Adamın zın ismi Norg, tahmin güç. 12200. Burada birkaç kez öleceksiniz ama yılmayın, bunden sonra asil oyun başlıyor. Oldürdüy

seni z art ki inanamayacağ ınız bir yolculuğa haz rian n. Revire gi d'n, doktorun odasına, tekrar asansörün oraya gid n. XL ile konuşun. 2. katın balkonuna çıkın daha sonra 1. kata kütüphaneye gidin ve Ellone ile konuşun. Riona geldikten sonra 2. katın balkonuna gidin. Duz gidin ve yen bir şeh rdeyiz. Asansöre binip şeh r e nin ve etraf t k leri e konu şun. Meydanda tam önünüzde dar ve camekan bir b o um var. Oradan aşağıya in n ve karşı n zda k eve girin. 2. kata çıkın ve orada klerle konuşun. Evden çıkın ve bu sefer sağ tarafa dumduz l rleyin. Yaş l adama yardım edin, o da ne? Tank y ne geldi. Çok basit, gücü 7800 c varında ufesenez olur. İçinden ise bizim d ğ er grup çıkıyor. Kurtulmuşlar. Riona ile konuştuktan sonra gemiye geri dönün ve pembe renkli b o um e gidin [Dr. Kadowakfının odasının sa ğ]. Sephi ile konuşun. Irvine ile konuşun sağ tarafa gidin, yerde bir kitap var. Onu nceleysin, daha sonra asansör ile 3. kata çıkın. Bat l am adasına gidiyoruz.

Yeniden Balamb

Askerle konuşun dönüp duran
adamla konuşun Askerle konu-
şun, tren stasyonuna gidin Yeşilli
adamla konuşun, dışarı çıkın Ote-
lin önüne gidin, askerlerle konu-

şun, Ze'lin evine gidin (3 asker in o duğu yerdeki sağdan ilk kapı) çocukla konuşun 2 kaptıya girin, çocukla konuşun Çocuk çıkınca siz de çıkın ve girişteki kapı da askeri oyalayın Çocukla konuşun İstasyona gidin Çeridekilerle konuşun Sahile inin, oradaki erle konuşun ve orada bir yerde bir köpek olacak, onun bu köpekle çözülüyor Ona bir dokunun bir ah şitini, köpek kaçacak, tren istasyonuna gidin Tren içinden Rejin çıkacak, Ze'lin evne gidin Oyunu kaydedin, gücünüzü ayarlayın, otele gidin Burada Rajin ile ufak bir kavgaya oluyoru Güç 11600, Onu da nalettikçe sonra otele girin Bu arada Fujin ve Rajin bitleştiriyorlar

RAJIN, α , 29 HP 1 670
E β , 1-204 22 HP 87 10

Yenirdikten sonra arkalar na bakmadan kaçıyorlar. Buradan doğruca Trable Garden a g d y o r u z. Evet uçak ile (okul) karış dağ lara g d i c e z. Trable Garden nere de d i y e s o r a c a k s ı z. Ve okul ile g d e r k e n SELECT tuşuna basın, 3 tane harita seçeneğ var. S ı z e n büyük ekran kaplayan hantayı se c i n ve nantın n üstünde bir el iş a r e t i var. Onu sağa sola doğru h a r e k e t e t t i r e k s a n n o k t a l a r a d o ğ r u g ö t u r u n. Mese a e n köş e d e s a n n o k t a var, onun üstüne g e i r i n. Bu r a s ı Balambe adası zaten kare bir k u l t u r ç i n d e y a z ı y o r. B ö y e y a p a r a k n e r e y e g d e k e s e n i z o r a n ı b u a b ı l ı r s ı z. Trab e Garden nantının e n ü s t sağ köş esinde bir yerde,

Trabie Garden

Ağa tirmen n' etrafındaki herkes le konuşun. Sol tarafa gidin (bas ket sahasına) Burada çocuklukla rını hatırlayacaklar Buraları es ge ç yorım Bayağı bir konuşma var. Buradan ç kin ve çağa b nın. Gidiyoruz

Evet şimdi Eda'nın evinin orada, ormanlı kta bir savaş gemisi göreceksiniz. Yanına girdin. Şimdi karar vermemiz gerekiyor. Dr. Kadowaki'nin odasının yanındaki pembe renkli kapıdan girin. Buranın adı Oubad, içine girin, demoyu seyrederin. Ana salona girdiğinizde, tahtayı kurun. Görev Rona'yı kurtarmak. 2. kattaki sınıfa girdiğinizde, oradan sınıftaki çocukları ile konuşun (ürkümüş zavallılar!) 3. kata çıkın, yukarı çıkın, konuşmadan son-

ra 2. katta inin. Ba kon kapısının orada acil çıkış kapısı var. Tam orada bir robot beirecek. Vuma ya baş ayacak. Çıkış kapısına dokun. Çıkan yazıdan en altta olanı seç. Kapı açılacak. Bura anı oynarken gözünüzü dört açın, yeryüzünde bundan daha kaliteli demolar göremezsiniz. Riona'yı kurtardıktan sonra düşman okulu na gıyıyoruz. Anılatacağı yer er oldukça karmasık. Başka dergide bu kadar detaylı aç klanas nı bulamazsınız, pur dikkat okuyup uygulamanız gerekecek.

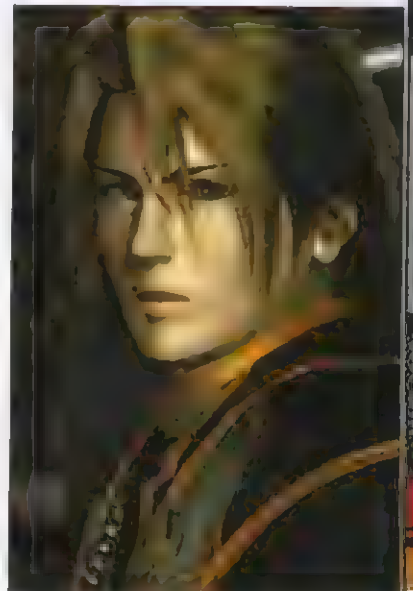
İlerleyiniz Buras A olsun sağa
gidin. Tekrar sağ Merdivenlerden
çıkın. Rajin ve Fujin ile konuşun
Burasi 2 kat, sola gidin, sağdaki
kapıdan girin çocukları CARD 1'i
alın. A'ya geri dönün, sola gidin,
soldaki kapıyı açın buz sanasına
geçin. Sağdaki kapıdan çıkın sağ
tarafaktakı kapıdan girip CARD
2'yi alın. Şimdi Fujin ve Rajin ile
konuşulduğumuz yere geyin. Yukarı
çıkıp kapıyı açın. İlerleyin, bas-
ket sanasına atlayın. Sola devam
edin. Ana salona gidin sola
tarafa gidin. Soldaki kapıya girin CARD
3'ü alın. Ana salona tekrar gidin,
sağ tarafa gidin. Ana salondan
yukarı ilerleyin, merdivenleri çıkın
Sola gidip asansöre binin. Ve
büyük karşılaşma. Sefer ve Edea
gücünüzü iyi ayar edin

SEI Level: 32 HP: 400

EIDEA Level 32 HP 16000

Burası aynı zamanda 2
CD'nin sonu oluyor. Tam
Çözümün ikinci bölümünde
görüşmek üzere.

Man: Tekdal Çarier Çelik Serp
Ulutak Sınai Akkul



TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

Tam Çözüm İkinci Bölüm

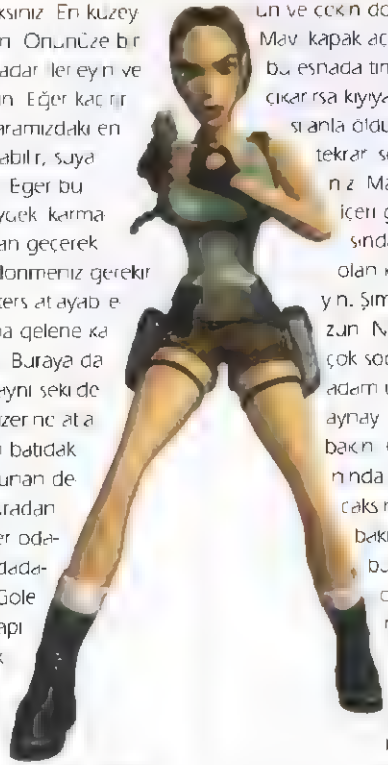
The Great Hypostyle Hall

Buradan dışarı çıkıp kuzeye dönün. Doğru devam edin ve blokların sonundan sola dönün. Buraya gelir gelmez bir ara sahne ile karşılaşacaksınız. Bu odanın sonuna kadar gidin ve karşıya atlayın. Diğer odada, blokların arkasına kısmen gizlenmiş ki giriş göreceksiniz. Daha çekici olan kuzeydekine girin. Otek odaya ulaştığınız zaman sağa dönüp diğer odaya doğru yürüyün. Bu bölüm şimdilik bitiyor. Hypostyle key' e indiğinizde buraya geri döneceksiniz.

Sacred Lake

Kuzey'deki duvara tırmanın ve aç k alana kadar gidin. Timsah ve yarasalardan sonra doğuya dönüp gölün etrafındaki yolu takip edin. Balıya doğru bakarken suya atayıp karşı kıyıya geçin. Burada daha fazla timsah olacak. Sonra solunuzdaki bir odaya girin bulana kadar kuzeye doğru gidin. Bu odaya girin. Yerde uc-

delek göreceksiniz. En kuzey dekinde atayın. Onunüze bir sınık çıkana kadar ilerleyin ve buna tutunun. Eğer kaçırırsanız ki bu aramızdaki en iyilere bile olabilir, suya düşeceksiniz. Eğer bu olursa güneydeki karmaşık kanallardan geçerek tekrar basa donmeniz gerekir. Diğer sınığa ters atayabilmek pozisyona gelene kadar tırmanın. Buraya da tırmanın ve aynı şekle bir bloğun üzerine atayın. Buradan batıdaki duvarda bulunan deliğe girin. Buradan geçerek diğer odaya ulaşın. Odadaki ipi çekin. Gole giden ana kapı açılacak. Sınık yere geri dönün ve aşağıdaki



navuza tırnı. Güneydeki kanalı takip ederek aç k alana gelin. Aç k kapıyı bulup içeriye girin. Şu anda gölün merkezindeyiz. Dibe nikip mavi kapıyı bulun. Doğuya doğru gidip bir bloğun altındaki kolu bu-

lun ve çekin doğa olarak Mavi kapak açılacak. Eğer bu esnada timsahlar sorun çıkarırsa kıyıya çıkıp onları silahla öldürün, sonra tekrar se koyu abırsınız. Mavi kapaktan içeri girin ve ortasında gri kare olan kapıyı tekmeleyin. Şimdi biraz k yürün. Ne demek şu çok soğuk? Erkek adam üsümezi Dev aynay bulun ve iy bakın. Odanın tavanında bir delik bulacaksınız. Aynaya bakmazsanız asla bulamazsınız. Ona göre. Buradan çıkın. Heykelli odayı bulun. İkinci kavanoz burada. Alın ve

sahnenin tadını çıkarın. Gölün merkezine geri dönün. Kuzeydeki duvarda delik bulun ve içeri girin. Yenimiz e vermediği için gizlenmiş mazemelerin yerlerini açıklamaktan vazgeçtim.

Temple Of Karnak 2. Kısım

Yüzerek tekrar bu bölüme geri döneceksiniz. Yukarıda bir boşluk olacak. Buraya çıkın. Sonra birkaç duvardan tırmanın. Holün sonuna gidin ve aşağıya düşün. Doğru gidip kuzeye dönün. Odaya girin ve sağdaki deliği bu ün ikinci kavanozu buraya yerleştirin. Sudan yürüyüp heykeli arkasındaki hole girin. Yürünüz güneye donuk olmalı. Koridorun sonunda kendinizi yukarı çekin. Timsahların olduğu odaya girin ve girmişken o durun onlar. Sudaki deliğe girin. Dugmeyi bulun ve basın. Bu iş bittikten sonra odadan dışarıya yürün. Mimbere gidin ve 'Sun Goddess' ve 'Hypostyle key' i toplayın. Şimdi Hypostyle hall' a geri dönmelisiniz. Kavanozu bırakacağınız yere dönün. Doğuda bir delik göreceksiniz. Devam ederek Hypostyle hall' e giden geçitten geçin.

The Great Hypostyle Hall 2. Kısım

Bu işleri yaptıktan sonra Hypostyle hall' daki kuzeyde ve batısında delikler olan odaya gidin. Bu kez batıdaki delikten çerçeye girin. Karşınıza birkaç adet zibidi çıkacak, nazırlık olun. Onlar cızdıktan sonra bir kapı bulana kadar zıplayın, hoplayın, tırmanın fa an. Hypostyle key' i bu kapının sağ tarafına kullanın. Şimdi diğer odaya geçebilirsiniz. Bu odada batıya dönün ve alana doğru yürüyün. İki zibidi daha önce burada. Bunları uz ile öldürmenizi tavsiye ederim. Sonra tepeye varana dek blokara tırmanın. İki sütunun ortasındaki yola zıplayın. Zıplayın ve tavanın kenarına tutunun. Yansına kadar tavandan gidin. Sağa dönün ve aynı şekilde diğer odaya girin. İçeride aşağıya inip yürüyün ve dışarı çıkın. Sola doğru zıplayın. Yürünüz güneye dönün. Buralarda kesinti yapıyorum yerim z dar. Sütunun üzerindeki heykeli bulun ve onates ederek yerinde bir delik açmasını sağlayın. Aşağıya inin ve





küçük delikten içeriye girin. Kuzey tarafında bazı bloklar göreceksiniz. Bunlara tırmanın ve kuzeye yurumeye devam edin. Sol tarafta bir geçit göreceksiniz. Holün sonuna doğru girdüğünüz delge tırmanın. Bu kez başka bir hole geleceksiniz. Bu hol uç odaya açılır. Her odanın ortasında bir tarafında tahta kollar, o an yuvarlak objeler olacak. Her ucu da iç duvara doğru olacak şeklide kolların çekin (birinci si güne, ikinci batıya, üçüncüsü de kuzeye donuk olmalı). Sonra daha önce gördüğünüz geçide gidin. Buraya girer girmez yanınızda bir sırt ve üzerinde mavi piramit bulunan sütunlar göreceksiniz. Daha önce oynattığınız kollar bu sütunları çeviriyordu. Hepsini odanın ortasındaki piramit de dönük olmalı. Hepsini doğru ise sırtı çekin. Bir ara sahne geçecek. Sonra tırmanıp Sun Disk alın. Sun Goddess ile Sun Disk'i birleştirip, Sun Talismanı elde edin. Odanın batı duvarına gidin. Bir kırmızın düşmüş olduğunu fark edeceksiniz. Aşağı düşün ve yol boyunca yürüyün. Bir kez daha Sacred Lake bölümüne gideceksiniz.

Sacred Lake - 2. Kısım

Hol boyunca ilerleyin ve sütunları çevreleyen havuzun olduğu alana gelin. Akreplere dikkat! Sudan zıplayıp odanın ortasına

gelin. Burada Sun Talismanı kullanın. Kalte bir ara ekrandan sonra batıdaki koridora gidin. Diğer aianaya gittiğiniz zaman yukarı tutunup gidebileceğiniz yeri bulun. Önünüzde biraz sağa doğru olmasa da, doğru gidin. Ortaya girdiğinizde sağa dönün. Uzun bir zıplamadan sonra sola dönün. Artık bloğu rahatlıkla görebilirsiniz. Zıplayıp tutunun. Tutunarak kuzeye, odanın sonuna doğru gidin. Önünüzde bir delik göreceksiniz. Girin ve bu alanın sonuna gidin. Batıdaki deliğe girin ve sonuna kadar gidin. Sonunda ayağa kalkın. Doğuya dönün ve bir daha eğilin. Solunuzda açıklık görene kadar devam edin. Arkanızdaki duvara bastırın. Şimdi koşun, zıplayın ve ötek taraftaki tıra tutun. Kuzeybatı istikametine bir delik bu olacaktır. Buradaki yarasaları öldürün. Güneyine en sonuna kadar yürüyün ve aşağıya inin. Güneydeki odaya

gidip uzuları alın. sonra daha önceki odaya dönün. Kumlu batı çıkışına gidin. Aksi yönde yürüyün. İlk tarafta da heykeller olacak. Von Croy'dan sonra diğer bölüme geçmiş olacaksınız.

Mezardan Kaçış

Kahramanımızı en son bıraktığımızda Tomb Of Semerkhet'e hapsi mişti. Yeni Lara için işlerin hiç de iyi gitmediği zamanlardı. Maceranın bu bölümünde, Lara buradan kurtulmalı ve Amulet'i ele geçmelidir. Ayrıca burada, Horus'un kalkanını ve bu yüksek tanrı Set'in şeytani güçlerini napsede birime kabiliyetini öğrenecektir.

Tomb Of Semerkhet

Bu bölümün başında, yanınızda iki büyük vazo fark edeceksiniz. İkisini de vurun ve içinden çıkanları alın. En alttaki odaya ulaşmak için beyir aşağı bir surla kayın. Bazı kanatlı böcekler ile karşılaşacaksınız. Bunlar kötü haber demek oluyor. Odanın ortasına gidin, zıplayıp tutun ve bu etiyen böceklerden kurtulun. Odanın karşısına kadar tutunarak gidin ve platforma inin. Diğer odaya kayın. Burada bulduğunuz kazığa tutun. Aşağıya kayıp geriye atlayın. Yanarı meşenin önündeki yarığa doğru ilerleyin. Yangın diğer uçundaki, yanmayan meşeyi alıp di



gerini kullanarak yakın. Elinizdeki mesale ile beraber yarıktan içeriye atayın. Mesaleniz sizi böceklerden kısmen koruyacak ama ona fazla güvenmeyin. Bu bölümde bayağı bir med pack harcayacaksınız. Uç anahatları da alın. Acabilmek için mesalenizi bırakmak zorunda olduğunuzu unutmayın. Hepsini yaptıktan sonra mesalenizi elinize alın ve yukarıdaki odada açılan kapıya gidin. Güneydeki kırmızı kapıları iterek açın ve ilerleyerek uç ateş tuzaklarının bulunduğu yere gelin. Oyununuzu save ettikten sonra paneli yeniden açın ve deliğe girin. Doğuda altı anahatın kapıya girin.

NOT: Burası oyununuzu save etmek için iyi bir nokta!

Şimdi hızlıca havuzdan atayın, aşağıya kayın ve Lara'yı ateş tuzaklarının ortasına indirin. Tüm tuzakları aktif hale getirin. Kuzeybatıdaki tuzak için çok dikkatli olmanız gerekir. Çünkü zamanla ma burada çok önemli. Hepsini yaptıktan sonra, odanın uzakta kuzeybatı köşesinde açılacak olan daştan pasaja girin. Bir başka odada da anahatın bir sütun oluşacak. Pasajdan aşağıya inin. Geniş köprüünün batı kenarına ulaştığınızda, Lara'yı karşıya geçirin ve sola gidin. Böylelikle ana odaya ulaşacaksınız. Sütunu buradaki göreceksiniz. Sütuna tırmanın ve odanın ortasındaki yüksek platforma zıplayın. Diğer ateş tuzaklarını harekete geçirin. Böylece yanındaki ve aşağıdaki tuzakları kapattırılacaktır. Doğudaki kenardan tutunup sağa doğru gidin ve küçük odaya girin. Burada viraj var. Alın istediğinizi eğer isterseniz. Burada eller b-



rakın. Odanın ortasına düşecek sizsiniz. Odanın diğer ucunda birer bulacaksınız. Araya bir ekran girecek.

Burayı terk edin ve bisiklet bulduğunuz yere geri dönün. Batıya doğru ilerleyerek tırmanın ve yolun karşısındaki odaya girin. Buradan kontrol odası, yani oyun alanına giden merdivene tırmanın. Save edin. Inventory'ye girip Rules Of Senet'i okuyun. Bunu okuduktan sonra siyah ve beyaz cubukları oynatarak onları döndürün. Eğer bu oyunu becerilebilerseniz, Lara'nın tırmanması için sütunlar ortaya çıkacak. Eğer kaybederseniz Lara'nın hayatını çok zorlaştırmış olursunuz. Beceremediğiniz takdirde tekrar load yapıp deneyin zira sadece bu oyunun kazandıranı ile çözüme devam edilecektir.

Senet Oyununu Kazanmak

Böcekli yere kadar gelin ve burayı hızlıca geçin. Yoksa zıplayın ve batıdaki diğer odaya girin. Uç aynayı geçin ve soldaki antreye ve en sondaki kazığa doğru ilerleyin. Kazığa tırmanın ve yukarıdaki odanın içine geriye doğru zıplayın. Koridor boyunca ilerleyip diğer odaya girin. Senet parçalarını hemen düzenleyin. Mezar hareket edecek, buooooo! Geri dönün. Açılan sürgün deliğinden içeriye girin. Boşum bitecek ve bir ekran girecek.

Guardian Of Semerkhet

İlk odanın kuzeyine doğru, mezarın sağında bir delik bulacaksınız. İçine düşün. İlk dönen bıçaklı tuzakları atlattırmanız. Bunlar geçtikten sonra, aşağıdaki miniature Egyptan map odasına girin. Batısında bir delik var, buraya tırmanın ve sağdaki dar geçide girin. Yuvarlak anahatları yaklaşık beş kez çekin. Böylece odanın diğer tarafında bir kapı açılacak. Sonra bu kapı tekrar kapanacak. Koşup zıplayarak faan girmeniz gerekli buradan. Tuzakların katkılarını da unutmamak gerek. Harita odasını bulup, oradaki tutacağına golden Jewels'u yerleştirin. Burada bir ara ekran girecek. Anahtarı alın. Doğudaki duvara doğru gidip anahtar yenileştirin. Yerde açılan deliğe girin ve aşağı kayın. Doğuya

doğru sonuna kadar koşun ve burada oyununuzu save edin. Sonra oradaki kolu çekin ve yeni arkadaşınızla tanışın. Ona ateş etmeyin, bu sadece onu rahatsız edecektir. Holun sonundaki kapıya doğru gidin. Size sandırdığınız yoldan çekilin (zıplayın) ki kapıya çarpasın. Böylelikle bu kapı açılacak. Buradan devam edin ve üç düşmelli odayı bulun. Şimdi ise Lara'yı yem olarak kullanın ve bu üç düşmeye çarpmasını sağayın. Uçunu da halledince ki kapı açılacak. Sol kapıdan devam edin ve duvardan tırmanın. Hadi şimdi oturup ara ekranı seyredin.

Desert Railroad

On be, sonunda Mısır mezarlarından başka konulara eğliyoruz. Neydi oyle onun kanı, bu nun muması falan. İlk vagona iki kol bulacaksınız. Bunlardan bir tanesi sakat. Bunu açmak için bir çubuk buradan gerekli. Şiz yine de sağlam olanı çekin. Sizze bakan bir kapı açılacak. Diğer vagona geçip kapıdan içeriye girin. Çeriye girdiğinizde vagonun obur ucuna geçin. Yolunuza bir zibidi çıkacak ve siz onu ve gördüğünüz diğer enni o duresceksiniz. Yoksa basınıza çok iş acıyorlar. Diğer vagona geçtiğinizde trenin hancı gış yaparlar olacak. Bunları da zıbartın, acımayın. Diğer vagondaki merdivenden yukarıya çıkın. İlk delüksüz yürüdükçe açılacak iki zibidi çıkacak. Onları çıkıtkılar yere ger



sokun ve diğer vagona devam edin. Şimdi önünüzde acayip bir yük vagonu var. Kenarlarından tutunmak suretiyle bu vagonun diğer tarafına geçin. Diğer vagonun solundaki merdivenden tırmanın. Buradan sola sarkın ve oradaki delikten içeri düşün. İçeride bir çubuk bulacak ve orada ki anahtarı bu çubukla açacaksınız. Çıkan henfi yere indirip geldığınız ilk vagona dönün. Burada açmadığınız anahtarı da açıp vagonlar ayırın ve bölümü bitirin.

Getting The Armor

Hayat hiç bundan daha güzel olmamıştı. Maceracı arkadaşım z Lara'yı, yitimi içinde o an Alexandra ve onun mesnur kayıp kutuphanesine doğru götürme nız gerekiyordu. Cleopatra'nın sarayında bulunan Armor Of Horus'u ele geçirme siniz. Ama

ma estelerrinin yerine
girebilmek için Lost
Library' deki anantarlari
bulmanız gerekl
Buraya da gidebilmek
için de biraz uğraş
manız gerekl Hey
macera isteyen sizdi
niz biraz katlanacak
sınız art k zorlukları
na

Alexandria 1

İlk karanlık duvarın yanında akrepler olacak. Böyle devam ederek bir bahçeye ulaşacaksınız. Doğuya koşun. Bir suikastçı fırlayacak ama tabii ki sizin için böyle şeyler ufak meseleler. Oldurun adamcağızı. Adamcağzı diyorum çünkü Lara'nın karşındayken şeytan bile acı nacak haide oluyor. Üzerinde iki elmas olan doğudaki kapıdan girin. Merdivenler çıkıp arkadaşınız Jean Yves'i bulun. Buradaki vaziyetleri gördükten sonra Azer görüşünü alın ve binayı terk edin. Güneye gidin ve sola dönün. Koridorlarda bir iki tavuk daha olabilir. Bu koridorun sonunda bölüm bitecektir. Saten

Coastal Ruins

Palmyre ağaçlı yere gelin. Güneydeki kapıdan gidin. Burada "the Egyptian Adventure Show" yazısını göreceksiniz. Silahınızla

Onları vurun. Devam edin ve piramit modeline ulaşın. Doğuya dönün ve kapalı odaya silanınızı kullanarak girin. Merdivenlerden çıkıp sonuna kadar gidin. Uzaktan bir ayna göreceksiniz. Bu ayna çok önemli şeyler anlatıyor aslında, buru diyi. Aşağısı kazıklarla kapılı Odanın diğer ucuna giderek yolunuzu bulun. Crossbow kullan ve piramit odasına dönün. Oyunu burada save edin. Batıya dönün ve aşağıya kayın. Sımdı önünüzde bir atış poligonu açılacak. Çok kısıtlı zamanda tüm hedefleri vurmalsınız. Eğer beceremezseniz kazıklara yan basarsınız ona göre. Lazer scope ile crossbow kullanmanızı tavsiye ederim. Güneydeki duvara tırmanın ve ağırlığa eğilerek girin. Buradan devam edin ve batıya girdi. Piramidi geçip kuzeye dönün. Odanın doğusunda iki kapı bulacaksınız. İkincisine girin. Jeton

qırın. Bol sulu bir oda bulana kadar bu koridorlarda ilerleyin. Diğer tarafa zıplayın. Dar geçide qırın. Yere indikten sonra sağ nızdaki merdivenden tırmanın. İşler iyice ilginçleşmeye başlayacak şimdi.

Catacombs'a Gidiş

Açılığa geldiğin zaman suya doğru ilerle. Suya düşmeyi ama hiç iyi olmaz. Güneye dönün ve harabelere doğru ilerleyin. İskeletten bulana kadar ilerleyin ve kafalarına kafalarına ateş edin. Diğer tarafa geçip kapıyı bulun. "gate key"ı kul anıp bu kapıyı açın. Bitti.

Üst Catacombs Bölümünden Dönüş

Aşağıdan meşeyi al n ve ya
k n. pı yak n ve çekilin. Duvarda-
k yola girin Güneydeki kapıda
crowbarı kullanın ve aç n



Catacombs'dan Dönüş

Açıklığa ulaşabilmek için iki kapıdan geçmeniz gerekli. Sonra güneydeki kumsala gidin. Yolu nuz yine Catacombs bölümüne düştü.

Demek Gelebildiniz

Şimdi bir navuza düşeceksiniz
Tirmanın ve kışke ete dikkat
edin. Kırık cam parçalarını bulun
Dört sütunun ortasında ayakta
dururken batıya ve yukarıya
doğru bakın. Buradan çıkabilece-
ğiniz merdiveni göreceksiniz. Bu-
na tımanacaksınız tabi tabi haliyle
Plaja düşün. Doğuya doğru yürü-

zun Güney tarafınızda, suyun altında bir geçit göreceksiniz. Bu sız ana odaya götürecek. Çıkan zerzevat size yol gösterecek.

Catacombs

Ay ben çok yorulduğum kıymetli okurlar. Bir yar m saat kestürmeye gideceğim. Yarım Sedoş' um kara ayacak bisiler. Muntemelen "senden daha y yazıyor" diye ceksiniz ama benim şu anda ilgi mi çeken tek konu uyku oldu. Çüncan sözü Sedoş a bırakıyoruuuuuuuuuuhh, Zzzzzzzz. .

Gerçi dönmelerin dünyasına hoş geldiniz. Belki dünyada en eğenceli şey, bu koskoca oyunda habire dolanmak olmayabilir. Ama düşünün bir kere, Lara'sız n'emi rinde, güzel bir uyu var ve siz bu macerada yarı m'edecek olan güzel bir rehberiniz var. An yorsunuz bir değil mi? E, böyle bir şeyi düşündükten sonra,

nayat o kadar da çekilmez olmazsa gerek. Sizce? Şimdi il, bura ara kadar gelebildiği nize göre, amacınızı da iyi kavramış olmalısınız. Neydi? Evet, Poseidon' un tabircasına uç dslı çatalın e.e geçirmek. Bu amaç d şında narcadığınız her saniye, amacınıza yaklaşımdan çok geçmek olur. Ama biraz da o hoş şanal ortamın tadını çıkarmanızın bir

mahsuru yok tabi. Bunu bir tatil olarak kabul ederseniz, düşünse nize hayatınızın en acıza gelmiş tatili olurdu, herhalde.

Entering Top Level

Bu alana ulaştıktan sonra, kuzeyde pasaja girin ve yuzunuz duvar hizasında olacak şekilde yuruyun. Bu arada bir ekran gelecek. (Şu anda izlediğiniz görüntüler takmamaziktan gelip, evi falan burlamaya kalkmayın sakın. Bunlar önemli şeyler, lazım olabilir.) Buray da at attıktan sonra, Coastal Ruins Level' a geri dönün.

Entering Second Level

Holu geçin ve kuzey tarafına yönelin. Buradan önceki ekranda gördüğünüz katla karşılaşılabileceğiniz yeni den. Diğer tarafa bulunan sütuna çıkın ve onu kiremitin üzerine itin. Bilmem anıta bildim mi? Bunu yaptıktan sonra, en yüksek seviyeye geri dönün. Bu iş hallettiğinizi düşünerek devam ediyorsunuz. Şimdi geldiğiniz odaya geri dönün. Lara'yı doğudaki duvara bakacak şekilde yönlendirin. Oradaki sütunu yakalayın, tutun, tuşuna basın. Yani bir şeyler yapın işte. Tutduğunuz bu sütunu bir kare batıya itin. Sonradan, diğer odaya kadar, yani güneye doğru hareket ettirin. Bunu yapınca, sütundan bir ruh süzülecek ve batıya açılan bir kapı bulacaksınız karşınızda. Bu kapıdan girin, holoğunun, zıplayın yolunu sızı götürdüğü yere. Batıya doğru devam edin merdivenleri inerek ve odaya girin. Bu odada namussuz ruh kendini yok edecek. İçinde dar ve derin oyuklar bulunan bölüme, diğer kapıyı kullanarak ulaşın. Orada göreceğiniz deliğin içine zıplayın ve aşağıya doğru kayarak inin. Karşınızda bir kağıt parçası görüncye kadar yola devam edin. Kaldırıcı kaldırınca bütün duvarların artık bir engel olmaktan çıktığını göreceksiniz. Artı, bunu görmeye kalmayacak, Lara'nın kendisi kocaman bir odada bulunduğu da sahit olacaksınız. Şimdi, yüzünüzü batıya dönün ve tam önünüzdeki ipe tutunun. Bunu başardktan sonra, salımla, zıplayarak ve tutunarak diğer pe geçin. Yani, ayaklarınızın yere sağlam basması için bütün bu çabalar. Buradan da, odanın batıya bakan tarafına ulaştınız değil mi? İyi o zaman. Bu odanın en sonundaki duvara zıplayın ve kendiniz bir aşağıdaki seviyeye bırakın. Artık bu odadan kurtulup diğer seviyeye geçme engeli de aşılmış oluyoruz. Amacımız da bir adım daha yaklaşmış olduk yani.

Birinci ve İkinci Tırpanı Alamak

Güneydeki duvarda bulunan deliğe tırmanın. Buradan aşağıya doğru kayarak havuzun içine girin. Yüzün ve ilk merdivenlerden çıkın. Bu merdivenlerin en üstüne vardığınızda, yüzünüzü güneye çevirin ve duvardan sar-

kan tek kiremide mi desem artık bilmiyorum ben anımsıyorsunuz mudur, tutunacak şekilde zıplayın. Şimdi de bir sonraki kiremiti alarak yaklaşın ve onu çekin. Bu sayede Lara'nın, üzerine atlayabileceği iki blok oluşturmuş olacaksınız. Şimdi Lara'ya söyleyin, doğruya dönsün. Söylediniz mi? Ok. Buradan diğer kiremide geçin. Lara, en yukarıdaki kiremitte iken, zıplayın, tavana tutunun ve odanın diğer tarafına geçmek için ilerleyin. Bu tarafa ulaşınca, göreceğiniz kaldıracın yanına gi-

rin. düşün ve tutunun. Sağa doğru koşmaya başlayın. Diğer odaya girin. İpe zıplayın ve diğer tarafa geçin. Şimdi de ortadaki platforma zıplayın ve çatallı tutun (had nadi, sadece üç tane kaldı). Şimdi buradan, kuzeydeki kiremit, oradan batıdaki kiremit, oradan da kuzeydeki kiremit zıplayın. Merdiveni bu muş o manzara gerekli. Merdivene tırmanıp odaya girin. Buradaki çatallı tutmak için bir sike etki daha öldürmeniz lazım nasıl oluyorsa. Diğer platforma zıplayın. Buradan aşağıya doğru

yun ve yol sağa döndüğünde siz de Lara'yı döndürün. En sonunda merdiven bulana kadar yürüyün. Merdivenden tırmanın. En doğudaki duvara ulaşana kadar hoplayıp zıplayın. Kuzeyde bir merdiven daha bulacaksınız. Tırmanın. Bir sütun ve çıkmaza gelene kadar güneye yürüyün. Bu sütunda bir çatallı daha olacak. Alın ve bu kez de batıya doğru hoplayıp zıplayın. Bir ip bulacak ve bu ipe tutunup diğer tarafa geçeceksiniz. Buraya tek parçalar inmez duvardaki bir açıklık



kin. Ona ulaştığınızda, bir ruh daha açığa çıkacak. Bu ruha daha sonra ilgileneceksiniz. Ondan önce kaldırıcı hareketi geçirin karşıınıza yükselen iki kiremit çıkın.

Uuaahhhh, herkesle günaydın. Meğer'niz geri döndü. Ya rım saat uyku nasıl on numara geldi beah. Yine bana katılmak zorundasınız ehi ehi ehi ehi. Su ya atayp güneybatı stikametinde yüzünüz. Suyun altında açılan yerden girin ve olaylara el atın. Sonra bu odaya girdiğiniz merdivenlere gidin. Önce merkezdeki sonra da doğudaki platforma zıplayın. Bir iskelet öldürmenizi gerekiyor. Zaten ölü olduğuna ben de biliyorum, siz yine de öldürün, daha iyidir. Buradan, önceki bloklara zıplayın. Koşarak ruhu dağıttığınız bloğa tekrar zıplayın. Soğuk küçük deliğe

yürüyün. Sızı bu bölümde karşılaştığınız ilk yere girecek olan bir kapı açacak. Hayır efendim, kapı götürmeyecek, siz yürüyeceksiniz. Kazıktan aşağıya inin. İkinci uçurumun ucuna geldiniz zaman kuzeye dönün ve koşarak zıplayın. Merdivene tutun ve tırmanın.

Üçüncü ve Dördüncü Tırpanları Alamak

Holun batıdaki sonuna kadar yürüyün. Kuzeydeki duvarda bir merdiven bulacaksınız. Alın ve cebinize koyun fakat dikkat edin kimse çıkmamasın. Bir gören mörren olur maazallah, bir merdiveni için karakoşuk olmayın. Bu merdivenden tırmanın ve kuzeye giden bir yol bulana kadar kordondan aşağıya inin. Buradan, yapabileceğiniz ilk sola dönüşu yapacaksınız. Kuzeye yürü-

fark edeceksiniz. Buraya zıplayın. Burada da bir kazık göreceksiniz. Tırmanın. Çıkar çıkmaz en yakındaki merdiveni kullanın. Doğu koridorundan yürüyerek dördüncü ve son çatallı da bulun. Tutun, merdivenden çıkın ve Coastal Ruins'e dönüşe gidin.

Coastal Ruins'den Dönüş

Batıdaki ilk odadan geri dönün ve kazıktan aşağıya kayın. Uca kadar yürüyüp kuzeye dönün. Yolun üzerindeki merdivene zıplayın ve mümkün olduğu kadar kıbar şekilde en aşağıya düşün. Ana koridorun batı sonuna kadar gidin. Bura ardaki basamaklar çıkın. Böylelikle bu bölümü başarıyla bitirmiş ve Temple Of Poseidon bölümüne geçmeye hak kazanmış bulunuyorsunuz (buraya dramatik bir muzık koyun).

Temple Of Poseidon

Yerdeki deliğ bulup merdiven yardımıyla içine girin. Doğudaki ana odaya girin ve dış çıkaran heykeli bulun. Buldunuz mu? Şimdi onu tekrar kaybedin. Kuzeye dönün ve Girdiğiniz deliğe girin. İçeriye girdikten sonra Poseidon heykeline doğru doğru ilerleyin. Çatalardan birisini ona yerleştirin. Aşağıdaki ana odaya dönün. Suyu merkez odaya kadar izleyin. Buradan kuzeydeki yola girin. Bir kazık bulana kadar tüm yolu tepin. Kazığa tırmanın. Buradan diğer heykeli bulup bir çatal da ona sokun. Şimdi merkez odaya geri dönün. Başka bir sola dönüş yapın ve batıya ilerleyin, kapı önlerinde durmayın. Ayrıca basamakta da durmayın, otomatik kapı çarparıbu çok tehlikeli bir yer. Bize aktardığı için şehir içi otobüs hatlarına da teşekkür ederiz. Burada da bir kurban heykel var. Güneye dönün ve duvardaki deliği görün. Buraya girmeyin. Durun sakın girmeyin!!! Eğer bunu yaparsanız (kıyamet bir kaçınız bunu yaptı), Lara alev alacak. Yerdeki siyah yuvarlak bir tuzak haberi de olursun. Koşup zıplayıp deliğe girmeli fakat asla bu siyah noktaya değmemelisiniz. Diğer heykeli de bulup gacirt şeklinde çatalı yerleştirin. Geriye dönün. Az ön-

ceki tuzakın yok olduğunu göreceksiniz. Son heykeli de biraz çabalararak bulun ve yerleştirdikten sonra merkez odaya dönün. İyi iş becerdiniz.

Şimdi dört akıntı da harekete geçip merkez çukuru dolduracak. Suya atlayın ve dibine kadar yüzün. Dibinde batıya doğru bir pasaj göreceksiniz. Burası doğal olarak Lara'nın her tarafına tırmanacağı bir alana çıkıyor. Dört havuzu bulun. İlk testi iki de isaret olacak. Siz iki testeye atış edersiniz. Duvardaki düğmeyi harekete geçirip batıya doğru ilerleyin. Lara'nın yuvarlak kutuya dönükken 'X' e basın. Artık bu zerzevalı kapılar da açılacak. İlerleyip deliği bulun. Delikten çıkıp biraz daha ilerlediğinizde bölümün sona ermiş olduğunu göreceksiniz.

Lost Library

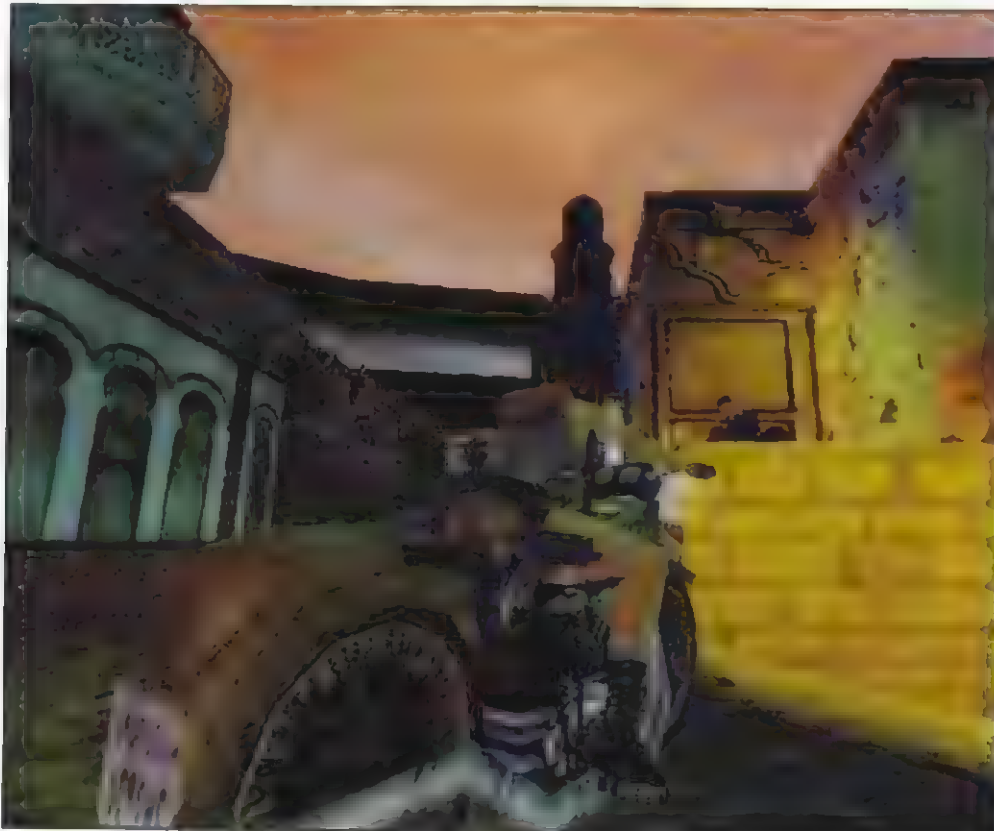
Tam onunuzdaki deliğe girin. Büyük mavi kapıların olduğu yeri bulun. Kuzeye dönün ve ortadaki kapıyı açın. Kazığı kullanarak aşağıya inin. Dönen yuvarlak zimbirtiden ardından mümkün olduğunca uzak durun. Burada kazığa tırmanın ve yol boyunca ilerleyin. Burada bir sürü adam öldürüp elinizi kana bulayacaksınız ama her işin bir pisi tarafı var tabii. Daha sonra odadaki altın yildızı sütundan crowbar ile söküp alın. Sola dönüp güneye doğru

duvara kadar yürüyün. Buradan sağa dönün ve onunuzdaki merdivenden tırmanın. Kazıktan bir itfaiyeci edasıyla aşağıya kayın. İlk zimbirtiyi daha eşşek cennetine gönderdikten sonra güneydeki pasaja girin ve merdiveni kullanarak deliğe girin. Büyük odaya gidin. Ara ekrandan sonra, bu herifi öldürmeli, kolundaki roleks, cebindeki paraları ve özellikle de Gem'i almalısınız. İlk zimbirti ile karşılaştığınız yere geri dönün. Anahtar deliği olan bir kapıyı bulacaksınız ve heriften alacağınız Gem'i burada kullanacaksınız. Pasaja girin ve ipi çekin. Böylece bir aşağıdaki kapı da açılacak. Zaten bu kapıları kapatanları ben bir yakalarsam var ya, yapacak arımı çok iyi biliyorum. Biraz agresif olduğum belli oluyor mu? Saat şu anda sabahın 4'ü ve ben bu yazıyı derginin baskısına yetiştirmeye çalışıyorum. Kafayı çizmek üzereyim. Zaten Kekilli de çalışıyor, kendimi intihar edicem valla. Neyse, back to the point. Bu yeni açılan kapı suyun altında. Şimdi ilk altın anahtarları bulduğunuz yere geri dönün. Diğer gitmediğiniz yerlere de gidin ki hatırları kalsın. Sonunda X tuşu ile açacağınız ve ikisi de aynı yere çıkan iki kapı bulacaksınız. Birisine girin. Suya kadar ilerleyin ve dalın. Ohhh, mis be mis. Bir table ihti-

yacı var sanırım. Ayrıca bu oyunu bitirdiğinizde, sizin de iyi bir tatile ihtiyacınız olacak. İkinci altın anahtarları bulun. İkisini de alırsanız ana hote dönün. Şimdi ters tarafa gidin ve soldaki kapıyı açın. Planetarium'a kadar devam edin ve elinizdeki altın anahtarları buraya yerleştirin. Böylece tüm gezegenlere ulaşan kapılar açılmış olacak. Dünyayı merkez yapacak şekilde gezegenleri daire şeklinde dizin. Doğru yerleştirdiğiniz her gezegenin üzerinde bir hologram oluşacak. Her gezegenin etrafında renkli bir çember olacak. Merkezinden dışarıya doğru şöyle yerleştirirsiniz belki bilgiler olur. Mavi, Gri, Yeşil, Turuncu ve Sarı.

Eğer başardysanız kırmızı bir kapı açılacak. Bu yoldan devam edin. Bu yoldan hemen hemen yarısına geldiğinizde bir kapı daha göreceksiniz. Bu sizi başa götürüyor. Eğer gırırsanız düz girdin, sağa dönün ve aşağıya doğru ilerleyin. Buradaki kapıya da girin. İkinci cinayet daha işleyin. Faan filan. Biz asıl kaldığımız yere dönelim. Eğer bu kapıdan girmeyip dosdoğru aşağı inerseniz Yılan Odasına gidersiniz. Burada yedi tane meşale olacak. Her biri, diğer iki meşaleye bağlı. Birisini çektiğinizde diğer ikisini yakıyor. Ama eğer bir meşale iki ayrı noktadan yakılırsa ateş sönmüyor. Yapmanız gereken iş ise yedisinin birden aynı anda yanmasını sağlamak. Eğer saat şeklinde sürekli sırayla yaparsanız dokuzuncu denemenizde başarıya ulaşabilirsiniz. Eğer bunu başarabilirseniz, merkez odada yerden iki yuksekti oluşacak. Böylelikle Lara, daha üst katlara çıkabilecek. Aslında kendisi de çıkmak isteyecek çünkü aynı zamanda bir yangın da çıkacak. Yukarıya çıkın ve havuza atlayın. Böylece üzerinizdeki yangından ve bu ateşten kurtulacaksınız. Şimdi üç kapılı koridoru bulun. Bundan sonraki iki yangını daha havuza atlayarak atlattın. Bu bölümün gerisini size bırakıyorum. Eğer bu bölümde çok takılan olmazsa gelecek sayıda diğer bölümden devam edeceğiz. Nisan'da bomba gibi görüşene değin Lara'ya iyi bakın, size emanet. Bye&Smile

Emin Barış



BYZANTINE: SIRLAR LABİRENTİ 2. Bölüm

İstanbul'daki sırrı çözmeye hep birlikte devam ediyoruz...



Geçen ay en son Topkapı Sarayı'nın KÜO'daki simülasyonuna girmiş, ama simülasyon verilerinde eklenmiş olduğu için tıkanıp kalmıştık. Şimdi kağıdımız yerden devam ediyoruz. Şerife ile olan konuşmanız bittikten sonra Süleymaniye Camii'ne gidin. Sağdaki ayak kabiliğe ayakkabılarınızı koyduktan sonra içeri girip imamin oğluyla konuşun. Şimdi simülasyondaki eksikleri tamamlayacak doküman camiden tarayacağız. Önce mihrabın önüne gidin ve sağ tarafındaki tahta kapıya girin. HOCMERİ üzerinde kullanarak tarayın. Pencerenin sağındaki kapıya girin ve tarayın. Son olarak da üzerinde Arapça yazıların bu duvarda olduğu memmer taşı (ya da zemin üstünde) de tarayıp camiden çıkın (bu son tarama işlemi yapmanız gerekmez, eğer bu Arapça yazılar bu amarsanız, biraz ileride başka bir yerden tarayabileceğiz). Mehmet'in dükkanına gidin. Gördüğünüz gibi kapı kapalı, ama Emre'nin evindeki Halik Sarıat'ya ilgili kitabın arkasından aldığınız anahtar ile kapıyı açıp içeriye giriyorsunuz. Hemen solunuzdaki halı kenara çekip, altından çıkan çantayı alın. Sağdaki masanın üzerinden ise kalem ve makas alın. İlerideki odaya geçin, hemen sağınızda, yerdeki halının sağ alt köşesini inceleyin. Açılan köşenin üzerinde kırmızıyı gördünüz mü? Onun üzerinde de makas kullanın ve içinden çıkan güneş ma-

dalyonunu alın. Az önce aldığınız çantayı sağdaki büyütecin üzerine sürükleyip inceleyin. İçinden çıkan kırmızı ve yeşil defterleri inceleyin. Pek gereksiz olacak ama, üzerinde yazı izleri bulunan kağıdı kağıt emme karalayıcıya sokun. Nargile Kanvesi'nin açılmasını sağlayın. Emre'nin Mehmet'e yazdığı mektubu okuyun, arkasını çevirdiğinizde ise haritada Arkeoloji Müzesi'nin açıldığını, nayretleri içinde göreceksiniz. Ya da

Ayasofya

Burada işiniz bittikçe göre Ayasofya'ya gidebilirsiniz. Dumdüz ana salona çıkın, ilerdeki gereksiz adamla kısa süren bir muhabbet yapın. Daha sonra hafifçe sağınıza dönerek, orada, uzaktaki kapıya doğru ilerleyin ve içeriye girin. Burası Osmanlı Kütüphanesi. Nuray'la konuşun. Konuşmanın bitince kütüphaneyi inceleyebilirsiniz. Sağdaki dolapta Sultan Süleyman zamanındaki saray entrikalarını anlatan bir kitap var, isterseniz okuyabilirsiniz. Bu arada söylemeyi unuttum, oyun boyunca birçok yerde İstanbul'un çeşitli tarih dilimindeki tarihi değerler hakkında çok hoş bilgiler alabilirsiniz. Bunun için çeşitli heykellerin, resimlerin ve kitapların üzerine gelip, imlecinizi aklara veya büyütecinize getirip tıklayabilirsiniz. Bu yerleri ben tam çözüme dahil etmedim, hem oyunu bitirmeniz için hepsi de bulmanız gerekli değil, hem

de oyunda size de çözecek bir şeyler kalmıştı. Neyse, ne reede kalmıştı? Hah, Sultan Süleyman hakkındaki kitabı okuduktan sonra masanın üzerindeki Arapça yazıların Homer ile Scan edin. Ve Ayasofya'dan çıkıp İstanbul Üniversitesi'ne gidin.

İstanbul Üniversitesi'ne geldiğinizde, Şerife'nin arkasındaki masanın üzerinde duran ve KÜO simülasyonuna girip sağlayan sanal gözlükleri alın. Şimdi Topkapı Simülasyonuna girin. Gördüğünüz gibi aracı değiştirdi ve imlecinizi üzerine getirdiğiniz eşyaları hakkında detaylı bilgiler ekranda gözüküyor. Aşağıda ise, gerçek dünyadan Scan ettiğiniz kaplamalar duruyor. Bu kaplamalar ile hemen sağdaki Matrix halindeki kapıyı tamir edeceğiz. Tahta kapıya girin, üstündeki boşluğun üzerinde kullanınca, simülasyonun diğer odalarına da geçebilirsiniz. Ama önce, hemen soldaki tahtın dibinde bulunan zeka oyununu çözmeliyiz. Bu macanın çözümünü aşağıdaki resme bakarak yapabilirsiniz, unutmayın, taşların renginin hiçbir önemi yok.

Yıldız Bulmacası

Bu bulmacada amacınız bu tahtın taşları bir yıldız oluşturacak şekle dizmek. Bunun için alttan ikinci sıraya sağdan itibaren arada birer boşluk atlayarak dört taş, üçüncü sıraya soldan ve sağdan birer boşluk bırakarak iki taş, dördüncü sıraya da ikinci sıranın aynı sırasındaki taşları dizin. Yıldız şeklini oluşturunca KÜO'nun ekranında Extrapolasyon yazacak.



Ve hemen yanınızdaki tahtın üzerinde bir ferman ve bir de altın muhür ortaya çıkacak. Fermanı okuyun, altın muhürü inceleyin. Ve sağdaki kapıdan bir sonraki odaya geçin. Odaya girdiğiniz kapının hemen solunda bir çeşme var ve bunda akan suyu kesmeniz lazım. Bunun için, bu odanın sonundaki kapıdan bir başka odaya geçin, arkanızı dönüp hemen girdiğiniz kapının sağındaki boşluktan ana su vanasını kapatın. Havuzlu odaya dönüp havuzun yanındaki vanayı da kapatın. Saray ahali-sinden birtakım sesler duyacaksınız. Havuz ekranından geçip kapı, havuzun hemen altındaki mekana yaklaşın, burada Sultan Süleyman ve dört saray insanının resmi ni göreceksiniz. İşte şu şekli.



Resmiyi gördüğünüz bu bulmacada amacınız sadece Sultan Süleyman'ın resminin açık kalmasını sağlayarak onun konuşmalarını duyabilmek. Bunun başarmak için resimlere şu sırayla tıklama işinizi (soldan sağa) 3-5-2-2.

Sultan, bazı şeyler söyledikten sonra, yeni bir Extrapolasyon olayından sonra ortaya silindirik şekilde bir muhür çıkacak. Onu da alın. Havuzun ana vanasının bulunduğu odaya geçin. Sağdaki masanın üzerinde, mumun yanmış olduğu yerde ise az önce aldığınız silindirik muhürü kullanın. Bakın, muhürde ne yazıyormuş.



Pek anımsız olan bu afi anla-
mak, bir sonraki bölmenin çö-
zümü açısından pek önemli. O
yüzden, hemen solunuzdaki ma-
sanın üzerindeki saate bakın. Sa-
atin sağ altındaki deliğe altın
muhuru taktıktan sonra, saatin
yelkovan ve akrebinin uçları n-
dan tutarak şu şekilde ayarlama-
nın zı lazım.

**Önce 12:00'a ayarlayın ve güneş
düğmesine basın.**

**06:30'a ayarlayın ve ay düğme-
sine basın.**

**03:45'e ayarlayın ve yıldız düğ-
mesine basın.**

Eğer doğru yaparsanız, her
doğru düğmeye basışınızdan
sonra bir "tinn" sesi duyacaksınız.
Üçüncü seferden sonra saatin
üzerindeki gizli bölme açılacak
ve bir anahtar çıkacak. Tabiri ki
alın. Masanın üzerinde ortaya çı-
kan cam vazoyu da alın.



Geri dönüp bir önceki ekran-
daki havuza, ortadaki aile sekin-
dek yere cam vazoyu yerleştirin.
Suyla açın. Eğer akmazsa gidip d-
ğer vanayı da açın tekrar dene-
yin. Vazo su dolup aleyi açınca,
havuzun sağında da gizli bir geçit
ortaya çıkıyor. Gizli geçide girdik

ten sonra hazine odasına ulaşma-
nın zı gerekiyor. Bunun için sürekli
döndür ilerleyip, her adımın zı
attığınızda sola bakın ve sola gi-
debildiğiniz zı ık yere sapın. Döndür
ilerleyip Sultan Süleyman'ın
hazine odasını bulduğunuzda,
einizdeki anıtlara kuluyu acın
ve çinden çıkan pırlanta yüzüğü
alın. Hemen karşınızda açılan ye-
ni kapıdan ilerleyin ve Harem
Odası'na gedin. Karşınızdaki kapı-
ya zoomlayın. Kapının hemen so-
lundaki gizli bölmeyi bu tip açın.
İçindeki kolu çektiğinizde kapı açıl-
acak ve Topkapı Simülasyonu nu
başarıyla tamamlamış olacaksınız.

Pırlanta Yüzük mü? O da ne?

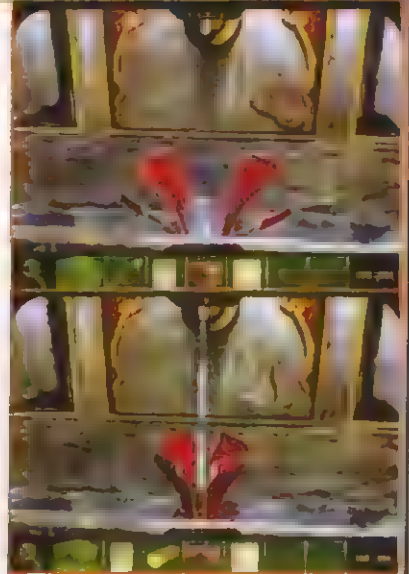
KLIO'da çıktığıktan sonra Serife
ile konuşup pırlanta yüzüğü
sorun. Tabiri ki bir şey bilmiyor. Bu
sırada içeriye Iskender Lasovitch



nuzu söylerse ya anı söyledi-
ğinizi anıyıp bundan sonra size
yardım etmiyor. Böylece oyunun
akışı değişiyor, o yüzden dikkat
edini derim. Muzenin üst katı-
na çıkın, görevli hanım sizi aşağı-
ya sepetledikten sonra inatla tek-
rar yukarıya çıkıp hanımın odası-
na girin ve ona Basın Kartınızı
gosterin ve konuşun. Konuşma-
bitince muzeden dışarı çıkın. Se-
vimli Dedektifimiz Akalın sizi dur-
durup cinayette başı suphel oldu-
ğunuzu yumurtalayacak ve pas-
portunuzu alacak. Elinizden geldi-
ğiz kadar yardım olun ona. Har-
taya çıkınca Emre'nin evine gidin
ve kapının önünde dikkatlen Serife
ile konuşun. Size KLIO'ya giriş için
gerekli sena gözlükler verecek.
Artık istediğiniz zaman KLIO'ya gi-
rebilirsiniz, bunun için şehir har-
tasına çıkmanız yeterli olacaktır.
Tekrar Ayasofya'ya gidin, so dan
ileri yukarıda tekrar ileri gidin ve
sağa bakıp Nuray'ı görün. Nuray
size bir not verecek. Verdiği kapı t-
ta, Emre ile birlikte araştırıldıkları ta-
hni mekanların bir listesini var ve lis-
tede daha önce gitmediğimiz

Theodosius harabeer de var. Ha-
ritaya çıkıp Theodoisus harabeleri-
ne gidin. Oyunu bu noktada kay-
detmenizi tavsiye ederim. Sola
ilerleyip sütunun Scan edebilir
bölgelerin HOMER ile tarayın. O-
anda katımız sahneye girecek,
nemen sağa doğru dönüp kaçın.
Bir iki ekran kactıktan sonra İske-
nder ile karşılaşacaksınız. Güzel bir
İstanbul manzarası eşliğinde size
içki ismarlayacak ama... ..

Ne yazık ki bana ayrılan yer bu
ay da doldu. (Lafa bak! Yerim ben
ayırımıyorum sanki!) Byzantine'in



tam çözümüne onumuzdaki ay
devam edeceğiz. Hem böylece
bu ay verdiğimiz 4 CD'nin en-
zor bulmacaları ile uğraşacak ve
çözümüne bakıp oyunun zevkin-
de kaçırılmayacağını zı Nisan ayına ka-
dar, kolay geçsin diyorum.

Sinan Akkol

DRACULA RESURRECTION

Yerimiz dar, biraz hızlı gidersek mazur görün. İşte Dracula tam çözüm...

Hanç'a girin. Hancı kadınla ve oturan yaşlı adamla kale hakkında konuşun. Dışarı çıkın ve dümdüz ilerleyin. Yol ayrımında (Pons Lacus levhası) (Pons yönüne ilerleyin). Cuemeterium yazılı levhanın olduğu patikadan girin. Yol ayrımında tekrar Cuemeterium yazılı levhadan sağa sapın. Mezarlığa girin. İçinde yine sağdan girip duvara dayalı kazmayı alın. Kazmayı kapının hemen yanındaki mavimsi dumanların tuttuğu mezar da kullanın. Açılan mezardan Dragon's Ring'i alın. Bu alet oyundaki kilitlerin pek çoğunu açacak bir anahtar. Cuemeterium Calvarium levhalanının olduğu sapağa geri dönün. Calvarium yönüne seçin. Ortadaki büyük hacin yanına gidin ve yere bakıp sapanı alın. Pons Aurea Coronae Caupona levhalarının bulunduğu yol ayrımına gidip Pons yönüne sapın. Iorga geçmenize izin verilmeyecek. Bir ekran geri dönüp kuyuya giden patikayı seçin. Kuyunun kapağına bakın. Açmak için bir anahtar bulmamız gerekiyor. Şimdi ilk kapağı kilitli bırakıp hana dönün. Hancı kadın ve adamla Dragon's Ring ve sapanla konuşun.

Adam size gol yanındaki ağaçtan söz edecek. Handan çıkıp Lacus yönüne seçin. Ardından karşınıza çıkacak Lacus-Metallum ve Lacus Aurea Coronae Caupona levhalarında da Lacus yönüne seçerek kulübeye varın. Kulubenin başında bekemekte olan Goran'a tıklayın. O da size yol verilmeyecek. Bir adım geri alın ve ağaca giden patikaya sapın. Ağaca tırmanıp sapanı kuşlar üzerinde kullanarak Goran'ın dik katını dağıtın. Az önce onun durduğu yere gidip duvara dayalı oduna girin ve Goran'ın üzerinde kullanın. Goran suya düştükten sonra skeledex fişiyı sapı bacağı alın. Goran'a vurduğunuz yerdeki fişinin içine bakıp pan flutu alın. Hana dönün. Kere ilinip dolaptan teleskobu alın. Hancı kadın ve adamla flut hakkında konuşup doğru melodiy öğrenin. Üst kata çıkıp en ilerdeki odaya girin. Odanın en ucuna dek ilerleyip yerdeki komodinin Komodinin üzerine çıkıp tavandaki kulpu alın. Kulpu tavanındaki kapağın üzerinde kullanıp kapağı açın ve tavana çıkın. İlerleyip teleskobu ayakların üzerine oturtun ve Iorga'ya bakın.



Teleskop ekranından çıkıncadan pan flutu Iorga'nın üzerinde kullanın. Bir adım ilerleyip ipe bakın. Bacağı ipten kuşanıp orqayı saf dışı bırakın. Odaya dönün ve hancı kadınla konuştuktan sonra diğer kapıdan balkona çıkın. Zemindeki delikten aşağı'nın Iorga'nın kemerinden anahtarlarını alın. Koprüye gidin ve yitilmiş kılışına tanıklanın. Kuyuya dönüp anahtarların biryle kilitli açın. Kuyudan aşağı'nın yolun

sonuna dek ilerleyin. Basamakları tırmanıp lambayı alın. Dönüp merdivenlerin yanındaki karanlık köşeye gidin. Biraz araştırınca lambayı asabileceğiniz bir cengele bulacaksınız. Cengele bakıp lambayı asın. Artık aydınlanan köşeden kancayı ve ipi alın. Hana dönüp indiğiniz deliğin altındaki kancayı ve ipi kullanıp yukarı tırmanın. Aşağı'nın adamla kulübe, kadınla koprü hakkında konuşun ve kadından anahtarları alın. Hemen yandaki dolabı açın ve kilitli çekmeceye kadının verdiği anahtarları kullanın. Çekmeceye dek gittiğinizde okuyun ve çekmekle anahtar alın. Kileri girin ve eğilip mumu bakın. Çekmekle mumu yakın ve eskiden geçemediğiniz bölüme geçip fişinin arkasına bakın. Çekmeceye dek anahtar fişinin üzerindeki dekte kullanıp düzeniği açın. Dragon's Ring'i düzenek üzerinde kullanarak geçidi açın.

Maden

Tünelin sonuna dek ilerleyip sola dönün ve kapının yanındaki taş küreye bakın. Üzerine tıkanıncı mekanizma donecek ve Dragon's Ring'i tekrar kullanacaksınız. Artık madenin çıkışı açık. Çıkıp kulübeye gidin. Iorga'nın diğer anahtar ile kapyı açıp içeri girin. Bir adım ilerleyin ve yere bakıp fişileri tutan levye-



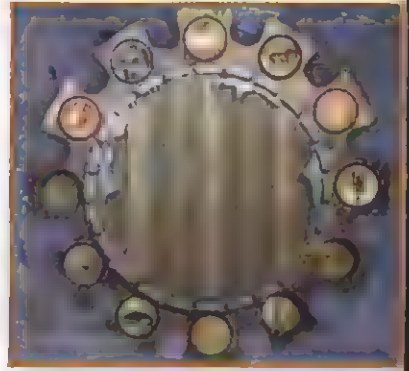
yı kaldırın. Fişları devrildikten sonra açılan asansör kabini girin ve kapının yanındaki kolu çekin. Gurultu patırının ardından ilerleyip zncirlerin yanına gidin ve levyeyi zncirlerde kullanın. Asansörün önünde durup karanlık oyuga doğru ilk adımı atın. Şimdi ilerlemeyi sola dönüp yerdeki kağıdı alın. İlerleyin ve kağıdı boşlukta kullanıp köprüyü oluşturun. Karşıya geçip tas yığınınna ilerleyin ve levyeyi tas yığınının altında kullanın. Skeletin kolunu alıp bir adım ilerleyin ve lambayı çakmakla yakın. Skeletin kolunu kullanarak artık aydınlanan parmakların arkasından metal çubuğu alın. Yıkık köprüye gidip zncirlerde metal çubuğu kullanın. Karşıya geçip soldan aşağı giden, ardından bir kez daha aşağı giden. Masanın solundaki geçitten girin. Rayları takip edip tuncel içindeki vagonun yanına gidin ve kaldırıcıyı bulun. Kaldırıcı bulmakta biraz zorlanabilirsiniz. Bunun için önce tuncelin sonuna dek ilerleyin, sonra yüzünüzü vagona dönün ve sol altı araştırın.



Dragon's Ring'i kullanın. Yukarı çıkıp bir adım atın ve solda yerde duran feneri çakmakla yakıp elinize alın. Yalnızca bir adım ilerleyin ve feneri solda çukurun dibindeki petrole binkntisinde kullanıp yarasaaları kaçırın. Karşıya geçip sağa dönüp ilerleyin ve kolu çekin. Yolcu yolunda gerek

çarpıp devrince açılan düğmeye basın. Sık huzmesi, yaz masasına düşecek. Masaya gidip kapağına tıklayın. Doğru kapakları açacak. Çekmeceyi açıp içindeki dört eşyayı alın.

Buyuk salona dönüp kaldırdığınız düzeneğin altını araştırın. Yerdeki kağıdı kaldırıp altından eldiveni alın. Tekrar büyük merdivenlerden çıkıp yatak odasının önünden karşıya gidin. Merdivenlerden aşağı giden ve koridorun sonuna dek ilerleyin. Büyük salondan aldığınız anahtarla kapıyı açıp avluya çıkın. Dorko'nun yanına gidip eşyaları hakkında konuşun. Bazı eşyaları değiştirip kurtarılabileceğinizi getirecek. Yatak odasına geri dönün ve Dracula'nın resmini şöminenin tam karşısındaki duvardaki yerine asın. Krista topu ortadaki yerine oturtun ve çekmeceyi açıp burç sembollerini inceleyin. Dracula'nın resimde ekinde tuttuğu uç karttaki burçlara bakın. Şimdi duvardaki burç şemasında sırasıyla Asan Başak, Oğak sembollerine tıklayın.



Gizli geçit açılınca geçitten ilerleyin ve kilitli Dragon's Ring'i açın. Kilit açılınca kayan hey



Vagonla platforma çarptıktan sonra platformun tam altında durup yukarı bakın ve kancayı alın. Vagonun olduğu ekrana geri dönüp rayları değiştiren mekanizmaya bakın ve burada kancayı kullanın. Şimdi yakından bakma ekranından çıkıp kolu çekin. Kancayı aldığınız ekrana dönüp platformun altında vagonu çalıştıran düzeneğe basın.

Vagon yolculuğunun ardından bir adım ilerleyip soldaki kapıyı açın. Aşağı inip düzenekte

Kale

Avludasınız. Döndürük ilerleyin ve basamakların yanında sağa dönüp spiral merdivenlerden aşağı giden. Kapının sonundaki kilitli Dragon's Ring ile açın. Odaya girip ilerleyin ve aslı lambayı çakmakla yakın. Dorko'yu göreceksiniz. Onun ayna üzerine konuşun. Dönüp merdivenlerden yukarı çıkın. Kilitli kapının önünde peşnizden gelen Dorko'ya tıklayın ve kapıyı açmasını sağlayın. İçeri girin ve büyük merdivenlerin yanından sola dönün. İleride



temin etmedik. Ancak da ve si-
de kullandık. Sımda Uzun Uzun
nıya gidiyoruz ve yanındaki figürün
kollarını açmasını sağlıyoruz. Bu
zaman figürün kolları kollarını aç-
tırıyor, kolları kalkıyor. (Batu & Gökhan)

çalıştırarak hareket ettirebiliriz.
Kollarını açtırarak hareket ettirebiliriz.

Masaya gidip harita üzerinde
ki ağırlığı kaldırın. Masaya çıkın.



vardı. Üstünde kutuphanedeki
çekme kedenin altına. Sırdaki Ge-
orge konasını açarak bir süra-
ye yerleştirin. Mekan zina da varak
ve altın bir küre açılarak çıkar.

Çekmeden önce önce anı-
lara kireyi açın. Anahatın e na-
s a n. Duvardeki açığı da
un itmay n tab i. Kutuphaneyi
gözet ve kurenin binden çıkar
anahatın e sa b i c i s t i n. Dracu-
la'nın altı ağırlığındaki resmi do-

ve harita üzerinde Dracula'nın
Rings kuşanarak 40 ve 20 kon-
umlarını belirleyin. Kutuphaneyi
nün o tesindeki 1. nize kurenin
yerine gidip kurenin 40 ve
20 e ayarlayın ve kurenin
Ortaya çıkan yeni figürün sırtı-
bıcağı sepiy n. Sımda bıcağı n
kaynağına bakın ve yaklaşıp eme-
si yerleştirin. Sırdaki altın
er c i n i m e t r i k e s e t e r e n y a k a-
r c i n i. Sırdaki masaya bakın.



mek, bu c k a y b i. Sırdaki m i-
sada d i r a n k u l u b a n e p i n e c i t e y e
çıkartış sesini alın. Ortadaki
kurenin yaklaşıp boşluğa neç
yerleştirin.

Sırdaki masaya ve bir Da Vin-
ci karesi belirleyin. Bu da
arın ve ortaya çıkartı kapakları
Karsındaki bulmacayı rozmet-
mek için SATOR son satıra

tutun. Zinilerin altı hoca ed n
Uzun bir anımsayın. Ardın-
da sırdaki kolları çekin. Odanın
diğer tarafında az önce açtığınız
İstirdiğiniz yere benzer bir y k
var. H i c y e r e s b i r p d u z e n e ğ i n a
sırdaki açığına d i v e t l e r d e n
yakar çıkın. Dracula'nın kolları
artırma yasak. İcazınız. Dorko-
kine Da Vinç'i koras n oda
duvarındaki çarklı bastıya ya-



Dr ROTAS yazınızın içi çekiyor.
Bu yapıncı hacı a masaya bak
kavaklarca s i z.

Harita p asag i n i n ve kars
nıdaki taş yuça hacı yerleşt-
ir. Açın. Gerçekten asag i n i n
Sırdaki yakas n ve parmakları

çektirip çevirin. Son olarak ortaya
nıkan düzende bir kez daha
Draculon's Ring kuşanın ve anka
nızda yer alan.

Batu & Gökhan

GRAN TURISMO 2 Ehliyet Sınavları Rehberi

Bugüne kadar bize ulaşan birçok e-mail ve telefonda, okurlarımız Gran Turismo 2' deki ehliyet sınavları konusunda yardım istediler. Biz de düşündük, taşındık, kaşındık ve herkese sınavlarda gold alıracak bu rehberi hazırladık.

B - Ehliyeti

B-1: Kalkış, hızlanma ve fren 1:

Araba Toyota Vitz F '99 ve süre 0:39.800. En kolay sınav. Tüm yapmanız gereken iyi bir kalkış ve damatı bayrakları geçmeyeen bir duruş. Daha ekranı yüklerken gaza basını tutup devri vurdurun. İyi bir kalkıştan sonra hiç direksiyona dokunmayın ve yaklaşık 940 Metrede freni e- re aslin.

B-2: Kalkış, hızlanma ve fren 2:

Araba Fiat Coupe ve süre 0:30.500. Bir önceki sınavın aynı sıfatı bu kez 970. Metrede varında frenlere aslin.

B-3: Kalkış, hızlanma ve fren 3:

Araba Nissan Skyline GT-R V spec (R34) ve süre 0:28.000. Aynı sınav fakat bu kez 900 metre civarında fren yapın.

B-4: Hızlanmanın temeli 1:

Araba Nissan March G# '97 ve süre 0:27.000. İyi bir kalkış yapın. Kırmızı beyaz çizgilerden ve ortama 45 mil hızla gidin. Bitiş çizgisini görür görmez gaza tamamen basın (1 mil yaklaşık 1.6 km eder).

B-5: Hızlanmanın temeli 2:

Araba Subaru Impreza WRX ST Ver. V '98 ve süre 0:35.100. İyi bir kalkış yapın. Kırmızı beyaz çizgileri kullanarak ortalama 65 mil hızla gidin. Bitiş görüldüğünde gazı köseyin.

B-6: Viraj almanın temeli 1:

Araba Maxda Demio GLX '99 ve süre 0:27.000. Devri sona vurdurup kalkın. Üçüncü viteste

60 civarı bir hızla giderken sarı çizgileri takip edin. Doner donmez gaz pedalını döşemeye ya- piştirin(basın yani).

B-7: Viraj almanın temeli 2:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:22.800. Patinaj çekmeden hızlı bir kalkış yapmaya çalışın (devir ibresi kırmızıya geçmesini). Yapamazsanız da problem değil. Üçüncü viteste 70'ler de seyrederek sarı çizgileri takip edin. Çizgi sola donmeye başladığında yumuşak bir fren yapın ve virajdan dıştan çıkacak şekilde oldukça hızlanın. Bise kadar gaza basın.

B-8: Viraj almanın temeli 3:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:25.500. Aynı sokak de kalkın ve sarı çizgileri 75-80 mil hızla takip edin. Çizgi sağa donmeye başladığında hafifçe fren yapın ve 65 mil civarı bir hızla virajdan çıkın. Şimdi mümkün olduğu kadar hızlı bitişe ulaşın.

B-9: Viraj almanın temeli 4:

Araba Ford Cougar ve süre 0:26.000. İyi bir kalkış yapın ve sarı çizgileri üçüncü viteste 65 mil civarında takip edin. İkinci donuşta sağa donmeye başladığında kırmızı & beyaz çizgileri kullanın ve S virajı 60 mil civarı bir hızla terk edin.

B-10: Viraj almanın temeli 5:

Araba Ford Cougar ve süre 0:22.700. Patinaj çekmemeye özen göstererek, hızlı bir kalkış yapın. Mümkün olduğu kadar sarı çizgilere uyararak kullanın. Sarı çizgi k donmeye başladığında 57 mil ile kadar fren yapın. Dö- ger virajı 60 ile donun ve 65 ile terk edin. İşte B ehliyetinin sıatı- rız artık değil mi?

A - Ehliyeti

A-1: Yüksek hızda durabilme:

Araba Nissan Skyline GT-R V spec (R32) ve süre 0:19.700. Çok iyi bir kalkış yapın ve 880

metrede, yaklaşık 145 mil ile giderken fren yapın.

A-2: Viraj alma ve fren:

Araba Subaru Legacy B4 RSK '98 ve süre 0:21.600. İyi bir kalkış yapın ve istediğiniz kadar hızlı girdiğiniz fırsatı her zaman vermemeyi. Ama bu hızı az sonra önünüzde çıkacak virajdan tek parça çıkabilecek şekilde ayarlamayı tavsiye ederim. Ben arabanızı sağa doğru spinletip virajı böyle almanızdır. Böylelikle araç hızı daha kolay ve daha hızlı duracaktır.

A-3: İleri viraj alma tekniği 1:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:21.600. İyi bir kalkış yapın ve sarı çizgileri takip edin. 110 milde hafifçe fren yapın ve 65 ile inerek viraja girin. 70 ile virajdan çıkın ve bitişe kadar hızlanmaya devam edin.

A-4: İleri viraj alma tekniği 2:

Araba Toyota Altezza RS200 '98 ve süre 0:21.800. İyi bir kalkış yapın. Bu araba çok kolay spin attığından dolayı çok dik kelli kullanmanız gerekir. 110 milde yavaşlayın ve viraja 68-70 mil civarı bir hızla girin. Virajı 70 ile terk edin.

A-5: İleri viraj alma tekniği 3:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:14.700. İyi bir kalkış yapın. Burada size yardımcı olacak sarı çizgiler olmadığı için kendi çabanızla yolun neresinden gideceğinizi bulacaksınız. Yol donmeye başladıktan zaman hafifçe fren yapın. 104 mil ile viraja dışarıdan girin. 74 ile donup 80 ile virajı terk edin.

A-6: İleri viraj alma tekniği 4:

Araba Toyota Altezza RS200 '98 ve süre 0:14.900. İyi bir kalkış yapın. Bu kez biraz daha erken fren yapın çünkü araç hızı biraz daha kolay yayılıyor. 106 milde iken fren yapın. Viraja ortasından girin ve yola tutunabil- mek için kırmızı & beyaz çizgileri kullanın. Virajı 75 ile donup 80



ile çıkmanız gerekir.

A-7: Viraj alma uygulaması 1:

Araba 3000GT Turbo MR ve süre 0:27.000. Patinaj çekme- meye çalışarak hızlı bir kalkış yapın. 110 mil civarında fren yapmaya başlayın. Hatta frenlerden biraz önce arabanın burnunu viraja çevirerek kolay yavaşlayıp rahat viraj alın. İlk virajı 60 ile alın ve ikinciye 75 ile ulaşın. 70 ile girin. 75 ile çıkıp bitişe doğru gaza basın.

A-8: Viraj alma uygulaması 2:

Araba Toyota Supra R2 '97 ve süre 0:26.000. İyi bir kalkış yapın ve bu kez biraz daha geç fren yapın. 65 ile ilk virajı alın. İkinci sine geçene kadar 78-80 mil bu ikinci sinde 65 ile alın ve 77 ile geçin.

A-9: Viraj alma uygulamaları 3:

Araba 3000GT Turbo MR ve süre 0:17.700. İyi bir kalkış yapın ve bu kez daha erken fren yapın. Çünkü bu araba 4 çeker ve dğerden kadar kolay donmez. 0.3 mil civarında frene basın ve 50 ile kırmızı & beyaz çizgileri kullanın. Yoldan dışarıya çıkmamaya özen gösterin. Daha hızlı dönebilmek için azıcık fren yapın ve 58-60 ile donun. Bitişe kadar gaza çıkın.

A-10: Viraj alma uygulamaları 4:

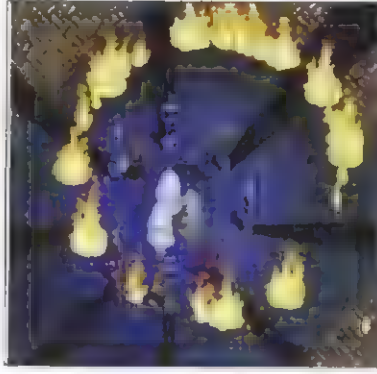
Araba Toyota Supra R2 '97 ve süre 0:17.000. Patinaj çekme- den, hızlı bir kalkış yapın. Daha geç fren yapın ve viraja dışarı- dan çeriye doğru girin. Kırmızı & beyaz çizgileri kullanarak 105 mil ile virajı alın. İkincisine ise 65 ile alın ve 75 ile çıkın. Bitişe kadar gaza yüklenin.



PC HİLELERİ

NOX

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için önceki kısımlarda yazdığımız kodları yazarak hile moduna geçin. Ardından yine aynı konso dan aşağıdaki kodları yazarak istediğinizi.



help cheat: Tüm hilelerin bir listesini verir.
 cheat health: Tam sağlık verir.
 cheat mana: Tam büyü enerjisi verir.
 cheat spells #: Tüm büyüleri # seviyesine getirir.
 cheat gold #: # miktar artırır.

SIMS

Öncelikle oyun esnasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına basarak ve sonra da aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin.



klapaucius: \$1000 Simoleons verir.
 water_tool: Evinizi etrafı suyla çevrili bir adaya dönüştürür.
 set_hour #: Saati # değerine ayarlar (1-24).
 set_speed #: Oyun hızını # değerine ayarlar (-1000 ve +1000 arası).
 interests: Karakterlerinizin ilgi ve becerilerini listeler.
 autonomy #: Karakterlerinizin kendi başlarına düşünme kabiliyetini # değerine ayarlar (1-100).
 grow_grass #: Çimleri # değeri kadar büyütür (1-150).
 map_edit on/off: Harita editörünü açar.
 history: Aile tarihçesini siler.
 edit_char: Karakter yaratma menüsünü açar.



GP500

Single Race ekranında adınızı girip menü gereken yerlere shift tuşları yazarak giriniz.

Hile: Scooter
 Scooter cins bir motor kullanırsınız.
 Chastroids: Bir hayalet olursunuz.
 Bear Steam: Yerli motosikletler.
 Redlocks: Çamaşır makineleri yarışırsınız.
 Maate: Dişhane NSR 94 #4 marka bir motosiklet.
 Junior: Bir iniyor.

SHOGO:

MOBILE ARMOR DIVISION

Aşağıda verilen hile kodlarını kullanabilmek için önceki oyun esnasında T tuşuna basarak komut satırını açın. Sonra buradan istediğiniz kodu girin ve ENTER tuşuna basarak hileyi çalıştırın.

MPGOD: Olmazlık verir.
 MPKFA: Tam sağlık, cephane ve zırh verir.
 MPHEALTH: Tam sağlık verir.
 MPAMMO: Tam cephane verir.
 MPARMOR: Tam zırh verir.
 MPCLIP: Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.
 MPPOS: Haritadaki konumunuzu gösterir.
 MPCAMERA: Kamera açısını ayarlamaya imkan verir.
 MPMFCH: Robotunuzu değiştirir.
 MPTARS: Sonsuz cephane verir.



Ayrıca aşağıdaki kodları yine aynı yerden girilerek o haritayı seçebilirsiniz.

01_Ambush	15_Depot	29_Airship
02_Quarters	16_Slums	30_Research
03_MCA_Dock	17_Lost_Cat	31_Avernus1
04_Shuttlebay	18_Slums	32_Museum
05_LZ_Minotaur	19_Rendezvous	33_Quarters
06_Entrance	20_Mantropal	34_Energy_Plant
07_Avernus1	21_Mantropal2	34_Spires
08_Airshafts	22_Train	35_Command
09_Comm1	24_CMC_Sec1	35_Fortress
10_Comm2	25_CMC_Sec2	36_Elevator
12_Comm3	26_Train	36_Kato_Center
13_New_MCA	27_New_MCA	37_Gabriel
14_Mantropal	28_Airshipdock	

PLANE SCAPE TORMENT

Bu oyun demoları görmek için TormenTun'da yazdığımız Notepad cins bir yazı editörü ile açın [Mac versiyon başlığında] içindeki değerleri şu şekilde değiştirin.



[Movies]	DEATH=1	T1 ENTER=1
BISLOGO=1	MAZE=1	METEOR=1
TSRLOGO=1	CURSTD=1	DRAGON=1
OPENING=1	OUTLANDS=1	T1 ABSORB=1
SS_MSLAB=1	BAATOR=1	FINALE=1
SIGIL=1	CARCERI=1	CONFLAG=1
TIME=1	CRETURN=1	T1 DEATH=1
SS_PHARD=1	FORTRESS=1	RUNE=1
SS_ADETH=1	FORTDOOR=1	
ALYBIRTH=1	ARRV_IGN=1	



PLAYSTATION-HİLELERİ

SPYRO 2: RIPTO'S REVENGE MEDAL OF HONOR

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra da verilen tuş kombinasyonlarını kullanın.

Tüm yetenekler: O, O, O, O, Kare

Kırmızıya dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı

kare, R1, R2, L1, L2, sol, aşağı, sağ, yukarı, O

Maviye dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, O

Pembeye dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, kare

Yeşile dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, uçan

Sarıya dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, yukarı

Siyaha dönüşme: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, aşağı

Crash Team Racing demo: Açılış menüsünde L1 ve R2 tuşlarını basılı tutarak kare tuşunu girin.

Değerli taşları bulma: Oyun esnasında L1, L2, R1, R2 tuşlarına aynı anda basar ve basılı tutarsanız Spark size en yakındaki taşların yerini gösterir.



Aşağıdaki kodları Password menüsünden girerek kullanabilirsiniz.

Hile kodları:

Sınırsız cephaneye	BADCOPSHOW
Seri atış	COSIDODEC
Sekiz mermi	GOBLUE
Multiplay powerupları	DENW.SMODE
Wireframe modu	TRACERON
American movie modu	SPREC.FIN
Captain Dye modu	CAPTANDYE
Audie Murphy modu	MOSTMEDALS
Yapımcıların resmi	DW.GALLERY
Programcıların resmi	DW.MO:TEAM

Multiplayer karakterleri:

Winston Churchill	FINESTHOUR
Velociraptor	SSPIELBERG
William Shakespeare	PAYBACK
Bismark The Dog	WOOLFWOOF
Werner Von Braun	ROCKETMAN
Wolfen	HOODUP
Noan	BEACHBALL
Otto	HERRZOMBIE
Kurt and Rust	SMPSPMDM.LK
Felix	HOODDOWN

Yapımdan görüntüler:

Level 1	NVASON
Level 2	BIGGREGA
Level 3	DASBOOT
Level 4	STJKA
Level 5	KOMET
Level 6	TWOSIXTW.O
Level 7	MISSLEAGUE
Level 8	VICTORYDAY

CRASH TEAM RACING

Aşağıdaki kodları kullanarak abilmek için açılış ekranındayken L1 ve R2 tuşlarına basılı tutarak verilen tuş kombinasyonlarından birini girin. Doğru yapılabiliyorsanız kodu onaylayan bir sinyal ses duyacaksınız.

Çeşitli gizli karakterler:

N. Tropy: Aşağı, sol, sağ, yukarı, aşağı, sağ, sağ

Papu Papu: Sol, uçan, sağ, aşağı, sağ, O, sol, sol, aşağı

Ripper Roo: Sağ, O, O, aşağı, yukarı, aşağı, sağ

Komodo Joe: Aşağı, O, sol, sol, uçan, sağ, aşağı

Pinstripe: Sol, sağ, uçan, aşağı, sağ, aşağı

Penta Penguin: Aşağı, sağ, uçan, aşağı, sol, uçan, yukarı

Çeşitli hile kodları:

Spyro the Dragon 2 Demo: Aşağı, O, uçan, sağ

Süper turbo pad: uçan, sağ, sağ, O, sol

Turbo sayacı: uçan, aşağı, aşağı, O, yukarı

Tam görünmezlik: Yukarı, yukarı, aşağı, sağ, sağ, sol, sağ, uçan, sağ

Scrapbook: Yukarı, yukarı, aşağı, sağ, sağ, sol, sağ, uçan, sağ

Sınırsız Aku-Aku/Uka-Uka: Sol, uçan, sağ, sol,

O, sağ, aşağı, aşağı

Sınırsız Wumpa meyvesi:

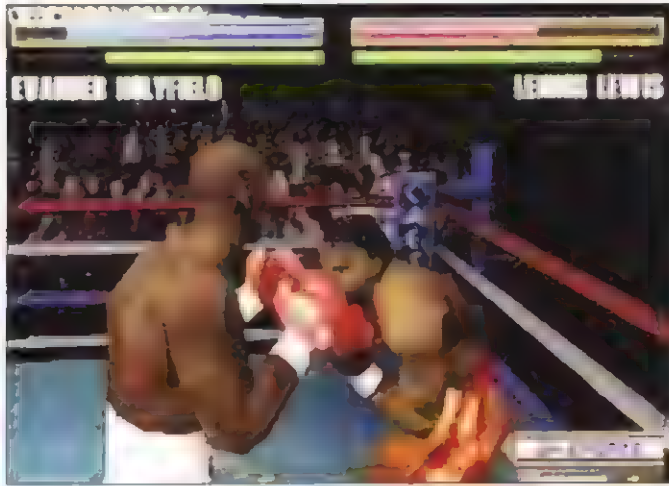
Aşağı, sağ, sağ, aşağı, aşağı



KNOCKOUT KINGS 2000

Aşağıda verilen kodları kullanarak istediğiniz boksoru seçebilirsiniz. Bunun için kendi isminizi yerine bu kodlardan birini girmeniz yeterlidir. Aynı boksörün Career ve Exhibition modlarında da kullanabilmek için ise, dövüş öncesi sıralama ekranındayken O tuşuna basınız.

Boksör:	Kod:
O-Tip	O T P
O	O
Gargoyle	GARGOYLE
Jermaine Dupri	JERMAINE DUPRI
Mark Ecco	MARK ECKO
Marlon Wayans	MARLON WAYANS
Tim Duncan	TIM DUNCAN
Alien	ROSWELL
Clown	SHMACKO
Ed Manone	ED MAHONE



Çeşitli hileler:

Minyatür boksörler:

Öncelikle Options menüsüne girin ve burada "Cyber Athlete" filmi ni izleyin. Daha sonra Career moduna girin ve isim olarak M NIME yazın, bu şekilde tüm boksörler minyatürleşecektir. Boyutları eski haline getirmek için ise yine Career modunda iken isim olarak RESETPASS yazmanız yeterlidir.

Judge Mills Lane olarak dövüşmek:

Öncelikle Options menüsüne girin ve burada "Cyber Athlete" filmi ni izleyin. Sonra Exhibition modunda oyluna girin ve birer diskalifiye olun. Böylece orta sınıf bir boksör olan Mills Lane serbest kalacaktır.

280 lb. Super Heavyweight dövüşçü:

Career modundayken birinci dövüşçünün özelliklerini beşerledikten sonra ekrandan Heavyweight şikkini seçin, daha sonra da dövüşçünün ağırlığını maksimum değer olan 230 olarak ayarlayın. Sonra X tuşuna basarak ikinci dövüşçünün özelliklerine geçin, burada vücut tipini 1'den 2'ye getirin. Ardından Üçgen tuşuna basarak ilk dövüşçüye geri dönün, şimdi bu karakterin ağırlığı 280'e kadar yükseltebilirsiniz.

Kuraldışı vuruş:

Bir kartsızma sırasında Üçgen + O + X + Kare tuşlarına birlikte basarak rakibinizin orta kısmına bir tekme atın, bu kuraldışı vuruş diskalifiye edilmenize sebep olacaktır.

Army Men 3D

En Büyük Hile

Bu hile size bütün bölümleri, bütün silahları, sonsuz cephane, ölümsüzlük, bütün nesneler ve herşeyin içinden geçebilme özelliği verecek. Oyunu dondurduktan sonra L1, L2, R1, R1, Sağ, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Daire ve Üçgen tuşlarına basmanız yeterli.

FPS Görüşü

Oyunu oynarken Start + Daire + Kare tuşlarına basılı tutun. Oyuna devam etmek için tekrar START'a basın.

Bütün Bölümleri Aç

Options ekranında, Difficulty'yi seçin ve Üçgen, Kare, Daire tuşlarına basılı tutarken L1+L2'ye basın.

Campaign Seçimi

Ana menüde Kare, Daire, R1, L1, L1 + R1 tuşlarına basılı tutun.

Hızlı Koşmak

İki kişilik modda Kare + Üçgen tuşlarına basılı tutun.

Multiplayer'da Daha Fazla Hasar

Ayır makinasına basılı tutarken, X tuşuna sürekli tıklayın. Böylece daha fazla hasar verirsiniz.

Gizli Artifact

İkinci bölümde, Blue Spy'i öldürün ve arkasında bıraktığı bilgiyi alın. Boşluğu boşaltma emri aldığınızda emniyet duymazdan önce ve Tank'ların karargahına gidin. Adamları öldürün ve silahlarını, ekrana bir yazı gelene kadar değiştirin. SELECT'e basın ve okuyun.



FIGHTING FORCE 2

Aşağıda verilen hileleri anı anı şekillerde uygulayınız.

Ölümsüzlük ve sınırsız cephane:

Oyunun "Press Start" yazan açılış ekranındayken L1 + L2 + R1 + Üçgen + X + Sol tuşlarına birlikte basın ve basılı tutun. Daha sonraki ekranda ise Start Game seçeneğine basın ve bir seviye seçin. Oyun başladığından karakteriniz ölümsüz olacak ve silahlarının cephanesi asla bitmeyecektir. Ancak bu hileyi kullandığınızda oyunun Save fonksiyonu da devreden çıkacaktır, yani oyunu kaydedemezsiniz.

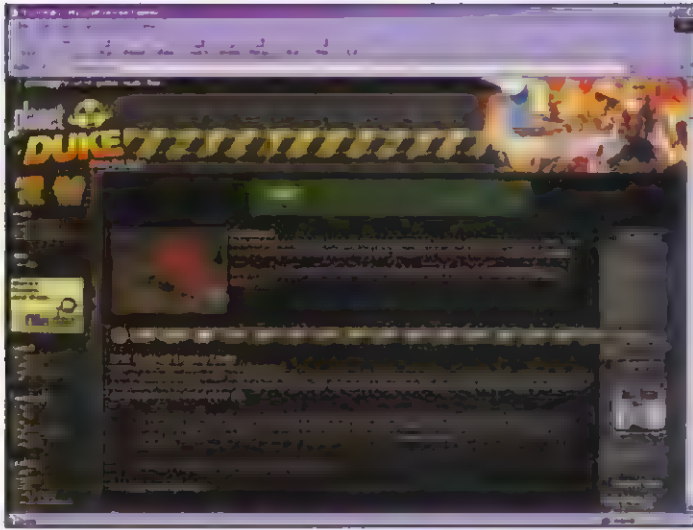
Tam dolu RageMeter:

Etraftaki içecek makinelere birini kırın ve dışarı çıkacak kutuları dokülene dokün. Sonra kutuların üzerinde durun ve X tuşuna basarak birini alıp için, bu RageMeter'i dolduracaktır.



ONLINE GAMING

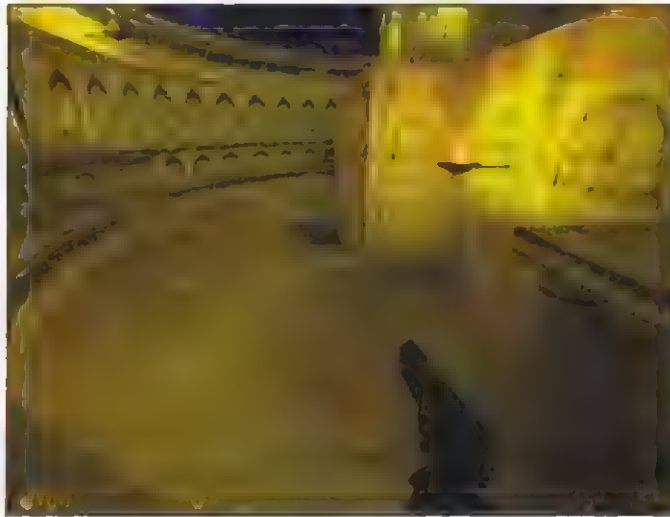
[illegible][illegible]



alt ekran görüntüleri, sağda ise Unreal oyunun satışından haftanın haritasına ve clanlara ait oyunlarla, oyun hakkında yapılan yeni etkinliklere ait plan update'leri okuyabilirsiniz. Alt kısımda ise diğer Gamespy Network'e ait Planet zincirinin linkleri mevcut. Oradan tıklayıp PlanetDuke'e giriyorsunuz.

PlanetDuke (www.planetduke.com)

Duke'un mekanına hoş geldiniz, birazda buraya konuk olalım bakalım. Eski efsanelerden Duke'ın hakkında buabileceğiniz herşeyi yine bu sayfalarda toplamış durumda. Bilyorsunuz uzunca süredir reklam anı yapılan Duke Nukem Forever veya diğer adıyla Duke 4 şu anı ha geliştireniyor, bu oyun hakkında en soru durum nedir tabii ki buradan anıllık zlenabiliyor. Ayrıca benim gibi eski Duke Nukem 3D fanatiken için detaylı içeriklere sahip sitelere veya 3D Realms firmasının kendi



sitesi nede linkler yine bu civarda buluyorsunuz. Şu ana kadar çıkmış bütün Duke serisine ait ürünler elinizin altında. Kemerlerinizi takın Half Life'e ucuyorsunuz.

PlanetHalfLife (www.planethalf.com)

Bu gözegen en çok ziyaret edeceğinizi sandığım sitelerden

biris. Dünya ile paralel olarak Half Life bizde de oldukça tutuldu. Bu sayfalarda da yok yok herdeyse, aradığınız herşeyi bulacaksınız. Half Life en verimli oyunlardan biri olduğundan öze likle geniş modifikasyon anna bir göz atmanızı tavsiye ederim. Benim hoşuma giden modifikasyon başlıkları deneyin bakalım.

Fist Full of Steel

<http://www.planethalf.com/community/mods/fistfullsteel>

İnceleyin.

After-Life: Gordon Freeman bir cinayete kurban gitmiştir. Freeman'in cesedi bulunduktan sonra

görevlendirildiniz. İhm.

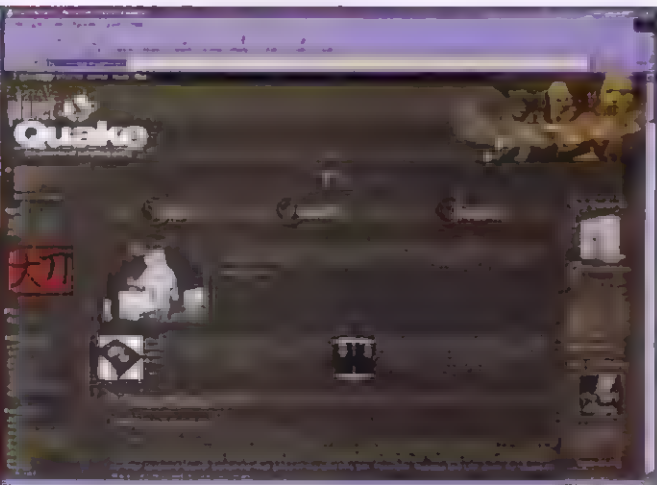
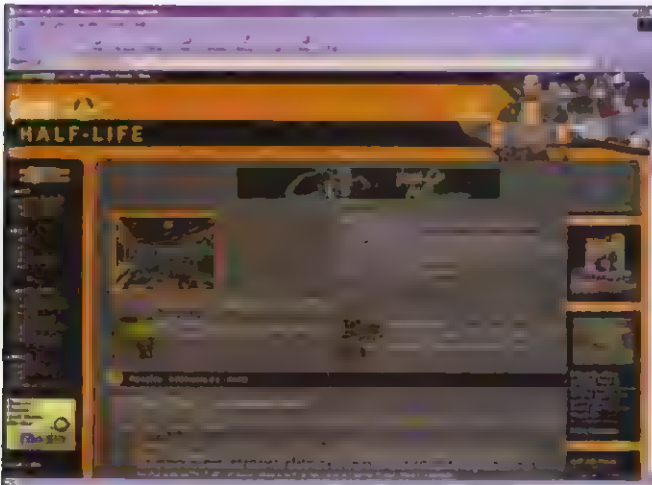
Şimdi son olarak ziyaret edeceğimiz en geniş çapta hazırlanmış ve hepsinin içinde ilk yapılan gezegen Quake'e yolculuk.

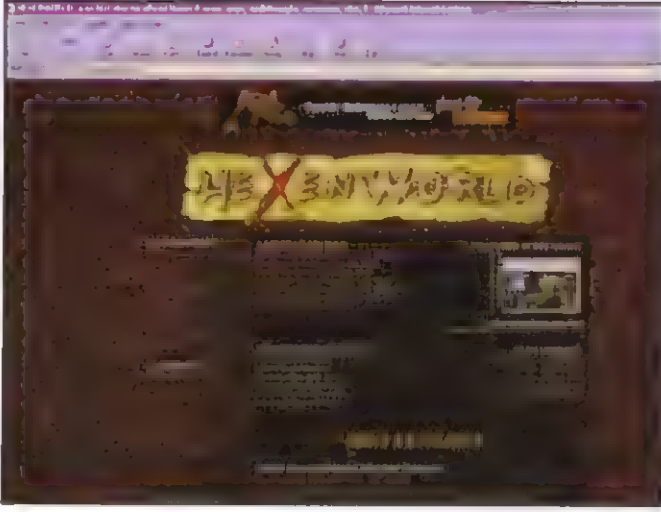
PlanetQuake (www.planetquake.com)

Dediğim gibi Planet zincirinin içinde ilk inşa edilen PlanetQuake oldu bu dana sonra geliştirilerek ve büyüyerek 3 kafadanın ortak olduğu Planet Hollywood'a kadar uzandı. Browserinize www.planetquake.com yazdığınızda karşınıza bir bilgi ve link yığını çıkacak. Sakin panik olmayın çünkü herşey ilk görüldüğü kadar korkutucu değil. Çok güzel hazırlanmış sayfa tasarımı aradığınız şeyi çabuk bulmanız konusunda da kendini belli ediyor. PlanetQuake kendi içeriğinde ayrı ayrı olarak hazırlanmış, Quake 1,2 ve 3 sayfaları içeriyor. Ekrandaki linklerden ulaşabiliyorsunuz. Hatta gene buradan Quake Arena'yı satın almanız bile mümkün. Sağdaki linkten

Bunların haricinde Strateji ve RPG Planetlerinin yanısıra donanım ağırlıklı (www.planethardware.com) sayfalarına, (www.radiosp.com) ile her türlü müzik hakkında online bilgi veren linkler sağlayan ve ayrıca online hizmet veren radyo istasyonlarını bulup önünüze getiren nanka bir site. Gene Gamespy Networks zincirinin içinde (www.planetdreamcast.com) ise console oyunlarına yönelik geniş bir site buradan console meraklıları arkadaşlarımızın natta aramadıklarını bulabilecekler.

Evet Planet serisi kısaca böyle





maplerinde oynarken, sence bu oyunu diğer multiplayer oyunları dan ayıran nedir?

War: Evet kesinlikle bağımlılık yaratıyor. Ben nettek zamanımın yüzde sekseninden fazlasını Quake 2 oynayarak geçiriyorum.



Hatta bu oyunu hiç oynamamış önceden bu da ne kadar acayip oyun, bu adamlar da manyak, bu sadece bir oyun derken bı bakmışlar kendilerini kaptırıyor. Quake 1 ve Quake 2 olması bence oyunun özelliği yani yarattığı atmosfer, his o dırme duygusu dı yebiririm. ID Software bunu çok iyi başarmış bence. Maplerde de

asırken insan gerçekten oradaymış hissine kapılıyor. multiplayer olarak çok başarılı bir oyun bence. Quake serisi zaten tüm dünyada bu kadar tutulmasından da bu rahatlıkla anlaşıyor. Tam bir sanal dünya istio, hata bu oyun a tamisimam arkadaşlara kesinlikle tavsiye ederim.

Level: Sayfamıza konuk olduğun için teşekkürler. Warne met vakti buldukça çalışmalarının devamını diliyorum. En azından yeni açılan Level Online sistemi Online Gaming bölümüne oyuncu ve Club olarak katılmanızı ve kayıt olmanızı isterim. Bu sayede sizler de sayfalarımızda görmek bizi mutlu edecektir.

War: Bana da bu fırsatı verdiğiniz için tekrar teşekkürler.

Bu ayıkta bu kadar önümüzdeki ay Half Life, Unreal ve hazır olursanız Quake 3 için bir çok modifikasyon inceleyeceğiz. Bu oyunlara biraz değişiklik katma zamanı geldi. Bu modlardan der

lediğimiz resimlere bir bakın ve şimdilik hoşcaka lın.

Bu ay Online Gaming konusunda hizmet veren Internet Cafe 2000 ile Multiplayer Gaming hakkında kısa bir söyleşimiz daha var.

Level: Siz Müşterilerinize Online Gaming hizmeti veren bir kafe olarak yaptığınız faaliyetler hakkında biraz detaylı bilgi verip Online Gaming tanımını biraz açıklayalım mı?

IntCafe2000: Önce sizlere bu konuda bilgi edinme fırsatı verdiğimiz için teşekkür etmek istiyorum. Bizde büyük bir hızla artan Internet Cafe sayısına bakılacak olursak, potansiyelin kendini yeterince belli ettiği açıkça görülebilir. Bizde bu konuda daha farklı bir yaklaşım sergilemek istedik ve klasik Internet Cafe anlayışının dışına çıkarak geniş bir Multiplayer Gaming hizmeti veremeye başladık. Fikrilerimiz ilk olarak buradan çıktı, deneyebilir. Şimdi müşterilerimizden çok olumlu tepkiler alıyoruz. Online Gaming kısaca birden fazla oyuncuya destek veren çeşitli oyunlar için hazırlanmış bir network ortamıdır. Bizim ortamımız.

Level: Multiplayer Gaming desteği veren oyunlardan en çok ragbet görenler sizce hangiler ve neden bu derece ilgi görüyorlar?

IntCafe2000: Bir tarz oyunlar zaten çok fazla olduğundan hepsi bulundurmamız mümkün olmuyor. Ama özellikle First Person Shooter tarzı oyunlar arasında sıralanlardan tabiki Quake serisi ön planda. Onun ardından yeni rekabete giren Unreal Tournament, Half Life ve Delta Force ile benzerleri oldukça revaçta. Hemen ardından spor oyunlarına büyük ilgi var. F1 yarışları ile Need For Speed, Test Drive gibi arabaları yarışları çok popüler. Hemen ardından ise strateji oyunları. Özellikle Starcraft ve Age of Empires strateji meraklıları tarafından beğeniliyor. Neden ilgi gördüklerine gelince bu oyunlar zaten kendilerini yeterince ispatlamış oyunlar ve gerçekten büyüleyici mekanikler sunuyor. Multiplayer meraklılarının bu büyüden kaçmaları mümkün mü sizce? Ama bunlara benzer birçok oyun olsa da henüz bu oynanabilirliği yakalayabilmiş çok sayı da oyun yok ne ya

zıkla yakında çıkmasını beklediğimiz Soldier of Fortune ve birkaç sürpriz oyundan da umutluyuz. Her an bizimde sürprizlerimiz olabilir.

Level: Pek sık Multiplayer destekli Online Gaming oyunları nereye gidiyor ne tür bir geleceği var düşüncelerinde misiniz?

IntCafe2000: Bizim takip ettiğimiz kadıyla Multiplayer destekli Online Gaming sektörü çok büyük bir hızla büyüyor ve inanılmaz oyunlara doğru büyüyor. Artık eski sıkı gibi kötü görüntü oyunları yerine neredeyse gerçeğe dönüşmüş derin konuları veya çok derin grafik detaylı oyunlar bu sektörün çok daha ilerlere gideceğini ve yakın zamanda Virtual Reality konusundada tam olarak dahil edileceklerini inanıyorum. Bu sefer oyun olay çok daha farklı boyutlara taşınacağından taleplerde kat kat artacak tabiki.

Level: Sizce Online Gaming hizmeti veren Internet Cafe lerde ki bilgisayar konfigürasyonlarına sormak gene yeterli görüyor musunuz? Çünkü bu oyunların hepsi Multiplayer oynanabilmesi için güç ü makina ara ihtiyacı duyulmakta.

IntCafe2000: Evet güzel bir konuya değindiniz. Kafelerdeki bilgisayarların tüm bu oyunları kaldırabilecek kapasitede ve güçte olmaları esas önemli nokta, zira bu tür oyunlarda tam olarak oyuncunun talimin olabmesi için bunun yapılması zorunlu. Bizim kullandığımız ve benim tavsiye edebileceğim ortalama konfigürasyon ise saniyede ortalama 70-80 kare verebilecek güçlü ekran kartı, en az 64 mb ram, celeron 400 işlemci, monitor olarak ise 17" olması son derece önem kazanıyor. Mouse ve klavyenin ise fonksiyonel özellikler olması bizzat müşteriler tarafından talep edilen maddeler.

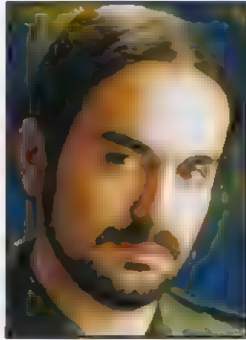
Level: Sayfalarımıza konuk olduğunuz için çok teşekkür ederiz. Önümüzdeki ay First Person Shooter oyunlar üzer ne konuşmuş modifikasyonları tanıtacağız sizin de bunları edemeyenizi tavsiye ederiz.

IntCafe2000: Elbette tekrar bizi teşekkür ederiz.

Kaan Ünalı

Windows 2000'e Merhaba Deyin

Yılları ve sevgiler gününün ardından yılın üçüncü kutlaması 17 Şubat'ta yapıldı. Windows 2000'in piyasaya çıkışı tüm dünyada ve yurtta çeşitli etkinliklere kutlandı. Yurdumuzdaki etkinliklerin ana merkez Lutfi Kırdar'da. Microsoft'un evsanipliğindeydi. Görev bilinci ve bir parça eğlence umuduya sığıp Lutfi Kırdar'da aldım. Her yerde dev Windows 2000 afişler, denşet bir kalabalık ve San



Tuğbek Ölek

Francisco'dan canlı yayımla Microsoft tam bir gövde gösterisi yaptı. Ama doğruyu söylemek gerekirse her şey çok sıkıcıydı. Öncelikle her tarafı a-cvertler içinde ve rengarenk kravatları ile beyefendi doluydu. Başka bir deyişle kuru kalabalık. Yeterince yemek yoktu ve karni doyurabilmek için acıvertilerin bir kısmıyla tışp kakışın ak zorunda kaldım. Kalabalık içinde görmeyemediğim insanların çok azını bulabildim. Tanıtım sırasında ne bir Windows çöküp kahkahanalar arasında dev ekranı mavîye boyamadı (ne de o sa NI tabanlı). Üstelik çıktıda bir Windows 2000 bile dağıtmadılar. Yoğun çabalarıma aldığım cevap bizi size daha sonra yollayacağımız da yine. Mansura yok iki senedir bekliyoruz ki hafta daha bekleyebiliriz. Ama insan boye bir gösteride gerçek anları da bir eğlence umuyor. O kadar canım sıkıldı ki Beko standında Selin Toktay'ı görmek bile keyfimi getiremedi. Beki geçeyi bir parça renklendiren tek şey her "Enterpersec" ve "Next Generation" dendiğinde sahneye fırlayıp Bill Gates ile geysin ya pın favori Altılgan kaplarımla P-card'dı.

Gecenin zarafetini seSan Francisco'dan tüm dünyaya duyurulan yeni Microsoft stratejisi The Business Internet' idi. İş hayatı, sosyoloji ve küçük ölçekli insan psikolojisi üzerine etkili bir uzun uzun inceleme olacak bir konudur. Ama bizim derdimiz değildi. Bu işi büyük kardeş ciddi dergilere bırakalım. Bizim için önemli olan Windows 2000'in oyuncular içinde dikkate değer bir alternatif olması. Gerçi Microsoft her yerde Windows 2000'in iş amaçlı olduğunu bağırıp duruyor. Ancak tüm beklentimiz Windows 2000'in sağlam kernel yapısı ve gelişmiş özelliklerinden bizimde yararlanabilmemiz. Gelecek ay Windows 2000'i yeterince kurcaladıktan sonra bu konuda daha uzun bir yazı yazmayı umuyorum.

LEVEL
Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansını ödüksüz bırakmayacağız.

LEVEL
Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Haberler

116

GeForce DDR'ler hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey

sf 118

Ayın Ürünleri

LEAPTEK Winfast GeForce DDR sf 120

ELSA ErazorX sf 120

APPLE iBook sf 122

CASIO QV 8000S sf 123

SONY CPD-G200 sf 123

CREATIVE Modem Blaster USB sf 124

CANON BJG-5100 sf 124

PHILIPS VESTA PRO sf 125

MICROSOFT Value Pack sf 125

126

Donanım Pazarı

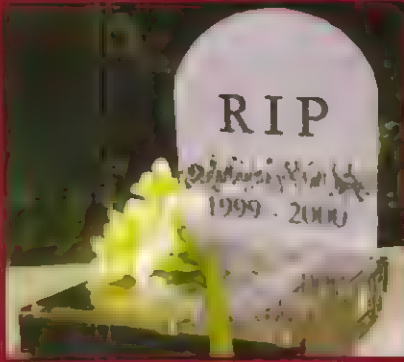
127

Mektup

128

Alev alev bir hard-disk

Bu ay itibarıyla DDR-RAM'li GeForce testleri sırasında test stajımızın hard-disk yanına Hard-disk hâkim rahmetine kavuşurken için içinle Athlon 500MHz ile yapmış tüm 3DMark2000 testlerini de beraberinde götürdü. Oyun test prosedürünün son gününe denk gelmesi baştan yapılması zorunda kalınan tüm testlerin içeri aksatılmasına yol açarken sevgili teknik editörümüz kendisine yöneltilen eleştirilerden dolayı büyük bir pipnâk içinde "iyi teknik editörler back-up almaz" diye ötek yarıladı. Bununla da yetinmeyen



editörümüz yazısında ne kadar iyi test yapagının yanında ne kadar iyi hard-disk yaka olduğunu anlamay gerek görmeli. Tüm bunları yetmiyormuş gibi durumu kurtarmak için yaptığı son manevra olan bu haberi kendi ağzından yazmamız tümünde çileden çıkarıldı. Kaybettiğimiz sevgili hard-diskimiz karniden hüzur, ailesine ve tüm Quantum camiasına göz sağladığımız için bir kez daha hepimizin önünde konuşuyoruz.

Hoparlörün Upgrade'i

Gerçekten iyi olduğuna inandığınız iyi yeni hoparlörünüz varsa ancak güçlü bass tonlarını istediğini hissediyorsanız elinizde çok iyi bir ürün saklıdır. Yamaha'nın 25Watt RMS (400 Watt PMPO) gücündeki şarhane subwoolers'ı YSI MSW10 Mart ayı boyunca neredeyse yarı fiyatla satılıyor. Bu ürün piyasada bulabileceğiniz en iyi subwoolers'lar dan biri olan YSI-MSW10 testler ve güçlü basslar için çok iyi bir seçenektir. Normale 795



son kullanıcı fiyat olan YSI-MSW10 Mart ayı boyunca fiyatı 495. Yamaha gibi kaliteli bir hoparlöre sahip olmak için böyle bir fırsat çok arıyorsunuz. Eğer bir subwoofer kullanıyorsanız ya da kullanmak istiyorsanız bu fırsatı kaçırmayın. Ayrıntılı bilgi için (212) 225 68 08'i arayarak Global SKYA direkt ulaşabileceğiniz gibi www.shop.superonline.com/sky adresinden de sipariş verebilirsiniz.

CpuTrek 4: Hertzimrection

İşlemci Dünyası Birlikte

Gecen ay anıtmaya başladığımız nikayeye kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsanız geçen ay kasabaya yeni gelen yabancı AMD ile emektar şerifimiz Intel arasındaki duello yepyeni kızışmıştı. Bizde gittikçe artan işlemci hızları ve düşen fiyatlar karşısında kaç kosa olacağımız bilememiştik. Herkes gibi "bu mücadele gibi birkaç kışa cumle kurmuş ya da kurmayı düşünmüştük. Geçen bölümümüzde tam AMD 900MHz'lik Athlon'un duyurusunu yapmıştık. Şahne karamıştı.

Biz bu sık aksiyon filminin daha da hızlanarak devam etmesini bekliyorduk ki her şey bir anda tepe taklak (arabullak da denilebilir) oldu. Ve favori filmimiz bir anda bir tragedyaya halta bir alece karanlık kusağına döndü.

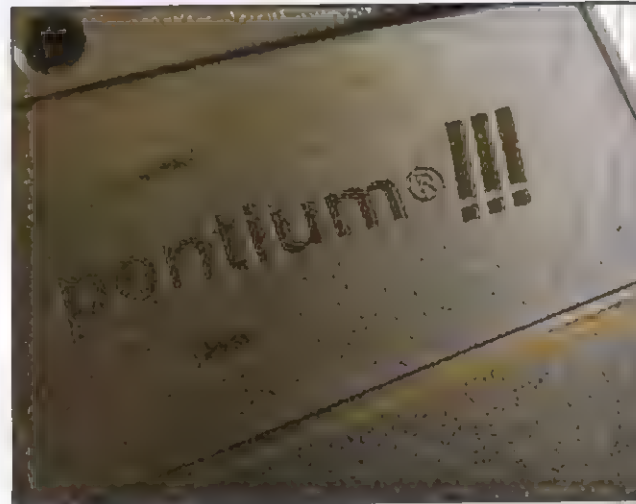
İlk felaket Athlon'u destekleyen yegane çipset olan AMD 571

Trigate çipsetinin GeForce'lerle uyumsuzluğunun ortaya çıkmasıydı. Bu konuya geçen ayki Elsa Erazor X'ni incelemesinde b-



iraz değirmiştim. Ancak bu ay "GeForce DDR"lar hakkında BİF'meniz Gereken Her Şey yazımında Athlon - GeForce sorunları neline boyuna inceledim ve ne gibi çözümlere gidilebileceğini anlattım. Her neyse nerede kalmıştık. Evet, Trigate içindeki bu ciddi bug bir anda Athlon'ların gözden düşmesine yol açtı. Bu durumda GeForce kullanmak isteyenlerin umut kapısı olan Intel durumdan gayet memnun

1GHz işlemcisinin oldukça yakın olduğunu henüz açıklamıştı. Ki daha büyük bir felaketin Intel cephesine dayandığı görüldü. Piyasada PentiumIII işlemci kalmamıştı. Ancak bu sorunun sebebi PentiumIII'lerin beklenenden çok satması değil, Intel'in büyük bir stratejik hatasıydı. Pek çoğunuzun bildiği gibi Intel uzunca bir süre önce Slot işlemci erden vazgeçip tekrar soket işlemci üreteceğini açıklamıştı. İşte Intel bu kararını uygulamaya çok yakın bir zamanda başladı. Çünkü piyasada (Türkiye piyasasını kast ediyorum) yeni soket PentiumIII'lerimizi takabileceğimiz anakart yoktu. Intel eziyetli bir AMD'nin yaptığı hatanın tam olarak aynısını da düşüp piyasada onu tam destekleyebilecek bir anakart yokken bir



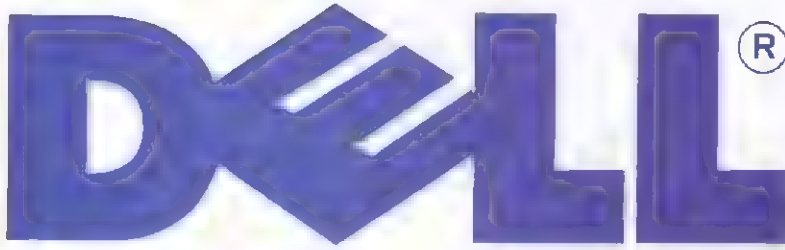
işlemci piyasaya sürdü. Ve sonunda de cesaretle suren bu işlemci yarış anakartların bu hıza yetememesi sonucu piyasayı ağırlıkla ele geçirdi. PentiumIII 500'lerin fiyatları ürün yeterince hızlı yüzünden 300\$'ın altından 400\$'ın üzerine çıkarken PentiumIII'ler tekrar piyasayı dolduruyor. Hem Athlon hem de GeForce alırken hatasız bir şekilde sabitli sorunları yüzünden saç baş yoluyordu. Peki bu dev işlemci üreticilerinin bu duruma yaklaşımını ne oldu? AMD önce 1.1GHz'lik işlemcisi ve bu işlemcide bakır kullanacağını duyurdu. Intel bizim bakır ihtiyacımız yok" demekle yetindi. Başlangıçta ama hemen ardından AMD 850MHz'lik işlemcisi ni piyasaya sürüp araya ayrıca apar topar 1.5GHz hızında çalışan bir Willamette'in demosunu yaptı. Kısacası kendilerini donuğu içinde hiç akillanmadan aynı hataya devam ettiler. Tüm bu kaos içinde bize rahat nefes aldırarak tek bir firma vardı. VIA. Intel'in sorunlarıyla dolu 820 çipsetinin ardından çok daha mantıklı olan VIA 133 çipseti ile imdadımıza yetişen VIA Athlon sorununu da KX133 çipseti ile çözdüğünü gösterdi. Ancak bu yeni anakartın sınırlarınıza ulaşması biraz vakit alacak gibi. Bu arada VIA Jashua adını verdiği kendi işlemcisini de sonunda piyasaya sürdü.

GeForce Plus Geliyor

64MB DDR-RAM ile Zenginleştirilmiş GeForce Plus

6 1MB DDR-RAM'e sahip ilk GeForce Plus nihayet yüzünü gösterdi. GeForce için potansiyelinin en tam olarak kullanılmadığını bildiğimizden bu bizim için hiç de sürpriz değil. Ama bu haberde bir sürpriz var. İlk GeForce Plus ürettiğimiz meşhur ekran kartı üreticilerinden biri değil dünyanın en büyük bilgisayar üreticilerinden Dell tanıtıyor. Dell GeForce Plus 128MB ECC RDRAM, 820 anakart ve Pentium III 800 işlemciye sahip oyun cihazıdır. Dimension XPS B serisi PC'lerinde kullanacak 64MB'lık yeni GeForce yapılmış Quake 3 testinde çok yüksek performans veriyor. 1600x1200 çözünürlük ve 32-Bit renk

derinliğinde tüm grafik özellikleri içinde GeForce Plus 20 kare civar bir skora ulaşarak 32MB DDR RAM ürettiğimiz neredeyse 2.5 katı bir performansa ulaştı. Daha düşük çözünürlükte performansı fark %20 civarında. İşte bu sonuçlar Dell'in kendi testlerinden değil bağımsız ve güvenilir kaynaklardan geliyor. Ekran kartı üreten firmaların çok kısa süre içinde benzer GeForce Plus modellerini piyasaya sürmesi bekleniyor.



Playstation 2 Servis Çökertti

Japonya'da PS2 Servis Sitesi Çöktü



Oldukça farklı konsol dünyasına yeni bir çentire getirmesi planlanıyor. Playstation 2'nin 4 Mart'ta çıktığı Japonya'da satışa çıkacağını çoğunuz biliyordur. Sony büyük bir gaffeyle bulunuş ilk 1000 Playstation 2 için web sitesinden erken siparişler almaya kalkınca kaidabireğinden büyük bir hile kışması. Siparişlerin kabulüne başlanmasının birkaç dakikadır. Site dakikada 100.000 hit aldı. Sony kendi serverlerini kapamak zorunda kaldı. İlk bine game konusunda oldukça hızlı olan

internetin de kapandığını düşünün. Japonya'da PS2 servisi çok duyuldu. Ama ilk defa bir konsol cihazı site çökertiyor. Site çökerten Playstation 2 çökertti. İse Sony'nin kendi Japonya sitesi. Ama bu site çökmesi nihayet

Japonya'da site kapandıktan uzun süre sonra bile siteye sardımaya devam ediyor. Kapalı olan siteye girmeye çalışanların sayısı dakikada 400.500 bir kişiyi buluyor.

S3 ve nVidia Biraderler



Windows 2000'i böcekler sardı



Microsoft
Windows 2000

GeForce DDR'lar hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey

Piyasadaki en hızlı ekran kartının, artıları, eksileri, uyum sorunları, bunların çözümleri ve çok popüler iki modelin ayrıntılı karşılaştırması. Bu dosyayı okumadan GeForce almayın!.

GeForce işlemci ile güçlendirilen ekran kartları piyasada bulabileceğiniz en hızlıları olmasına rağmen kendi bu performans delisi işlemcinin hakkını tam anlamıyla veremiyorlar. GeForce işlemcisi çok güçlü ve onun yanında zayıf kalan diğer yan faktörler onun performansını sınırlandırıyor. Piyasaya bir türlü stabil AGP 4X anakartların çıkarması ve SDRAM'leri zayıf kalması bu problemler içinde en büyükleri. Bu derterden en azından birini çözmek umuduyla geçtiğimiz ay içinde yeni bir tip RAM'e sahip olan ekran kartları çıktı. Double Data Rate (DDR) ismindeki bu yeni RAM'ler aynı anda iki kere veri taşıyabildikleri için otomatik olarak orijinal hızlarının iki katı hızda çalışıyorlar. Bu ay bu yeni DDR RAM'leri kısıtlı nı Elsa Erazor X2 ve Winfast GeForce256 DDR'ı inceleyeceğiz. Yapı olarak birbirinin hemen hemen aynı olan bu iki kartı ayrı ayrı incelemek yerine iki incelemeyi birleştirerek daha doğru buldum. Böylece hem GeForce'larla ilgili son trendleri tartışabileceğiz hem de iki kartı karşılaştırma şansımız olacak.

GeForce'u Hatırlamak

Dana derinlere inmeden önce GeForce neydi, biraz hatırlatalım. GeForce hakkında bilmeniz gereken ilk şey onun sıradan bir 3D işlemci olmadığı. GeForce, Nvidia'nın verdiği isimle bir GPU. Yani bir Grafik İşlem Birim (Graphics Processing Unit). Bu ismin verilmesinin sebebi CPU'lara gönderme yapmak. Çünkü GeForce en az Athlon'lar ve Coppermine Pentum'lar kadar gelişmiş ve karmaşık bir yapıya sahip.

Pek GeForce'lu farklı klip onlu GPU mertebesine çıkaran ne? Sanıp oduğu fazladan iki Grafik pipeline'i yani Transform&Lightning. Bunlar daha önceki 3D kartlarda da olan Triangle Setup ve Texturing pipeline'ıyla birleşince 3D grafiklerin çizim işlemi render'ing işlemiden tamamen bağımsız olmasını sağla-

AGP'nin Faydaları

GeForce hakkında bu kadar konuşmak yeter. Piyasaya çıkmalı dört ay oduğunu düşünürsek zaten bir çoğunuz onun hakkında gerekli her şeyi biliyorsunuz. Eğer daha detaylı bilgi isterseniz www.nvidia.com adresinden istediğiniz her şeye ulaşabilirsiniz.

266MB veri taşıyabilmesini sağlıyor. 2X bunun iki katı, 4X ise dört kat yani saniyede 1066MB veri akışını mümkün kılıyor. Bu rakam ara özelelikle dikkat etmenizi istiyorum. Çünkü gerçekten çok yüksek değerler. Burada bahsettiğimiz sanıyede 1GB veri aktarım. Günümüzün ekran kartları ve özellikle de GeForce-

celar boylesine geniş bir veriyoluna ihtiyaç duyuyorlar. Pekiyi veriyolumuz bu kadar geniş olmaz ve dar kalırsa? O zaman kaynağı az olan bir usnası daha az tank üretiyorsa ekran kartı da onu besleyen yeterli veri olmadığı için daha yavaş çalışıyor.

AGP'nin Sorunları

Oyleyse AGP 4X tam da bir ekran kartının ihtiyacı olan şahane bir teknoloji. Aslında değil. Çünkü AGP'nin büyük handikapları var. Birincisi her ne kadar AGP 4X ekran kartını beslemeye yeterli olsa da mevcut RAM erimiz AGP'yi besleye-

cek kadar güçlü değildi. Piyasaya çıkan yeni 133MHz'lik RAM'ler bile sisteme ancak 1GB veri taşıyabiliyor. Aslında bu AGP 4X'ın ihtiyacı nı birebir karşılayacak bir değer. Ancak RAM'in bulunduğu bu 1GB'lık veriyolu PCI yuvalar hard-disk'ler, işlemci ve AGP arasında paylaşılmakta. AGP'nin çözümleri zaman istediği veriyolamıyor. Özetlemek gerekirse AGP 4X'ın tam anlamıyla işe yarayabilmesi için çok daha hızlı RAM'lere ihtiyacımız var. Mese ki bu ay incelediğimiz ekran kartlarında bulunan DDR RAM veya sadece i820 çipsetinin destek verdiği RAM BUS (PC800) RAM'ler gibi. Bu çeşitli RAM'ler olmadan AGP 4X bile ancak AGP 2X hızı bile mediniz AGP 3X performansını

di. Bu da oyunlarda daha fazla poligon yani daha iyi görüntü kalitesi anlamına geliyor. Transform&Lightning ile daha ayrıntılı bilgi için bu ay ki CHIP dergisindeki geniş dosyaya bir göz atabilirsiniz.

Bu temel özeliğinin dışında GeForce çok daha gerçekçi yanımları sağlayan Cube Environment Mapping, Yüzeylerde gırıntı ve çıkıntılar oluşturan Emboss Bump Mapping, Anti-Aliasing, 32 bit rendering gibi pek çok özelliğe sahip. Bu konuda sanıp olmadığı iki özellik Environment Bump Mapping ve S3 Texture Compression. Bu iki özellik dışında GeForce da istediğiniz tüm özellikleri bulabilirsiniz.

Bu yazımda inceleyeceğim z onemli konulardan biri AGP. Çünkü hal hazırda AGP ve piyasadaki ürünlerin AGP sorunu konusunda pek çok karanlık nokta var. Bu noktalar bir parça olsun aydınlatmaya çalışacağım.

Önceikle bir fikrin olmayana için iki cümlede AGP nedir? Advanced Graphics Port ekran kartının sistem RAM'ine direkt olarak ulaşmasını sağlayan teknoloji. Bu sayede ekran kartı için gereken bilgiler ve özellikle texture'lar bu özel veriyolu ile ekran kartına çok daha hızlı ulaşarak kartın daha verimli çalışabilmesini sağlıyor.

Bildiğiniz gibi AGP'nin 1X, 2X ve 4X olarak üç ayrı tip var. AGP 1X ekran kartına sanıyede





geçemeyecek.

Bu sorunu bir nebze olsun asmak için nVidia GeForce 4 Fast Write'ye dedikmiş özeleştiri. Fast Write'nin mantığı şöyle: Ekran kartı arasındaki tüm verilerin RAM üzerinden değil direkt ve bağımsız bir kâğıda taşınması. Böylece en azından RAM üzerindeki ağırlık azaltılarak buradaki dar boğaz bir nebze olsun azaltmak hedefleniyor. Fast Write şu an sadece i820 çip setli anakartlar tarafından destekleniyor. O da sebepli olarak ve yakında bu teknolojiyi destekleyen bir anakartın çıkması bekleniyor.

Ekran Kartı Değil Anakart

Tüm bu detaylardan ortaya çıkan gerçek önemli olan hiçbir GeForce'ü değil hiçbir anakartı seçtiniz. Çünkü her anakartın ekran kartı ile AGP'ci'sinin artıları ve eksileri var. Pek ekran kartları konusunda ne kadar bilgili olursanız da bu kadar kolay fark edebiliyormuş? Çünkü ekran kartlarında eskisi kadar çeşitlilik yok. Evet voodoo'larla GeForce'arı birbirinden oldukça farklı ama ilk GeForce'arında çok da fark yok. Bunun sebebi ekran kartı üreten tüm firmaların kartı piyasaya zamanında yetiştirmek için tasarımı yapmaktan kaçınması ve referans tasarım kullanması. Piyasada gördüğümüz son özgün kart geçen ay incelediğimiz ELISA ErazorX'de. Bu ay incelediğimiz ErazorX2 ile ELISA da tasarım yapmayı bıraktı ve tüm ekran kartları referans tasarımlarını kullanıyor. Şu an piyasada bulunan GeForce'arı arasında sadece detay farkları var. Kullanılabilirlik, zamanın kalitesi, soğutucu fanının ne kadar kaliteli olduğu, kullanılan RAM'lerin erişim süresi, yazılım ve sürücülerdeki fark

lar gibi. Aslında bakarsanız küçük dediklerimiz bu detaylar o kadar da kolay yanbanadır. Değer ve karar verirken dikkat etmeniz gereken parametreler. Ama eskiye göre aynı işlemci, kulanılan farklı kartlarda beklenti performans farkları yok. Birbirine çok

bir zeyin kartları arasındaki performans farkı çok zaman almıyor. Bu konuya kurtulmuş karşılaştığımız bölümde daha fazla değineceğim.

Makalemizin ikinci bölümü olan anakart olarak piyasada bulunan anakartlara bir göz atıp GeForce için doğru olanın hangisi olduğunu bulmaya çalışalım.

Pentium III Anakartlar

1- Intel BX:

BX'ler bizim eski ve emektar anakartlarımız. 1.5 seneye aşkın bir süredir piyasadaki en sağlam anakartıma özel gün kortları. Ne yazık ki sevgili BX'ler artık çok yaşlandı. Yeni teknolojiler destekleyemiyor. Mesela AGP 4X, UDMA66, 133MHz'lik BUS'lar gibi. Geçmişten ayıncı dediklerimiz Axt BE-2 gibi gelişmiş BX anakartları en azından UDMA 66 ve 133MHz BUS'larını destekliyor. Ama bu seviyenin üstüne binen bir şey için olmamasından dolayı sorunlar yaşanabiliyor. Buradan çıkacak en önemli sonuç: Bir yandan RAM'e ayrılan BUS'ın 133MHz'e naması. Ama bundan da önemlisi piyasadaki hiçbir BX anakartın AGP 4X desteği yok. Demek ki BX anakartları GeForce için yeterli karşılanacakları oldukça uzak. Olyeys GeForce'aracak bu kadar BX anakartı seçmemesi gerekiyor. Anı GeForce dışında INTEL veya Savage4 gibi daha hesaplı ekran kartı alırsanız gelecekte BX anakartları değil en azından başınızın ağrımayacağı kesin.

2- Intel i810

AGP portu olmayan bu anakartı bırakın GeForce'ay, muhtemelen S3 Trio 3D'yi bile hak et

miyor. Eğer oyunlar seviyorsanız i810'ları düşünmeyin. Zaten E-ler ama halası da GUS'laysen zenginlerden çıkarmaya başlıyabilirsiniz.

3- Intel i820 Camino

Şu an piyasadaki anakartlar içinde GeForce'a en yakın olan Camino'ya gözüküyor. Bunun en sebebi var. Birincisi AGP 4X

K7M ve GeForce, Zor Bir Aşk Hikayesi

Evet gelelim bu makalemizin en can alıcı konusuna. K7M (ve doğal olarak diğer Irongate çip setli anakartlar) ile GeForce arasındaki sorunlar ne ve nasıl çözülür. Sorunun kaynağını az önce açıkladım aslında. Irongate'deki bir bug yüzünden GeForce'un sürücülerini yükleme sırasında AGP hızını 1X'e kilitliyorlar. AGP'yi tekrar 2X'e getirmek için biraz registry ayarı gerekiyor. (Dikkat! Registry ayarları hakkında bir fikriniz yoksa sadece bu linki takip ederek indirdiğiniz dosyayı çalıştırın: web.ukonline.co.uk/christopher.hill/files/athlon2x.reg aynı işi görecek.) Yapmanız gereken "HKEY_LOCAL_MACHINE"nin alt dizininden "Software-NVIDIA-Corporation-Global"ı takip etmek. "Global"ın altına "System" isminde yeni bir anahtar yaratmak. Bu anahtarın içine yeni bir DWORD değeri oluşturun. Bu değere "EnableIrongate2X" adını verin ve dword değeri olarak "00000001" girin. Bu komut ekran kartının AGP 2X olarak çalışmasını sağlayacak. Tekrar AGP 1X'e dönmek isterseniz tek yapmanız gereken bu anahtarı silmek.

Miniport Sürücüsü

Böylece GeForce'umuzu AGP 2X hızında çalıştırmayı başardık. Ancak yazımızın başlarında GeForce'un AGP2X ile stabil çalışmadığını söylemiştik. O halde şimdi ne yapacağız? Elbette ki sistemimizi stabil hale getirecek ince ayarları. Bunun için ilk yapmamız gereken AMD'nin sitesini ziyaret ederek www.amd.com/products/cpg/bin/miniport_445.exe adresindeki son miniport sürücüsünü çekmek ve yüklemek.

BIOS Update'i

Daha sonra www.asus.com.tw/products/motherboard/bios_slots.html adresine gidip buradaki kmr008.zip dosyasını çekin. Bu dosyayı bir klasöre açın ve aynı sayfadan download edebileceğiniz flash_k7.exe dosyasının yardımıyla BIOS update'ini gerçekleştirin. Bu BIOS 21 Şubat'ta çıktı ve büyük ihtimalle sizin anakartınızda daha eski versiyon bir BIOS var. BIOS update'ini nasıl gerçekleştireceğinizi bilmiyorsanız www.cizgi.com.tr/sss/sssbios.htm adresinden öğrenebilirsiniz. Sizi çok fazla siteden siteye koşturduğumu biliyorum. Ama dayanın bir iki küçük işimiz kaldı.

Detonator Sürücüler

Şimdi yapmamız gereken ekran kartımız için son sürücülerini indirmek. Ancak bu sefer ekran kartı üreticimizin sürücülerini değil nVidia'nın kendi referans sürücülerini kullanacağız. Çünkü bu son sürücüler Athlon'larla olan performansı arttırıyor ve henüz hiçbir ekran kartı üreticisi bu sürücünün kendilerine düzenlenmiş bir versiyonunu çıkarmadığından nVidia'nın sürücülerini kullanacağız. www.nvidia.com/Products.nsf/htmlmedia/software_drivers.html adresinden GeForce için 3.68 detonator sürücüsünü bulup download edin. Download ettiğiniz 368Win9xagp.zip dosyasını bir klasöre açın ve ekran kartınızın sürücülerini bu sürücülerini kullanarak tazeleyin.

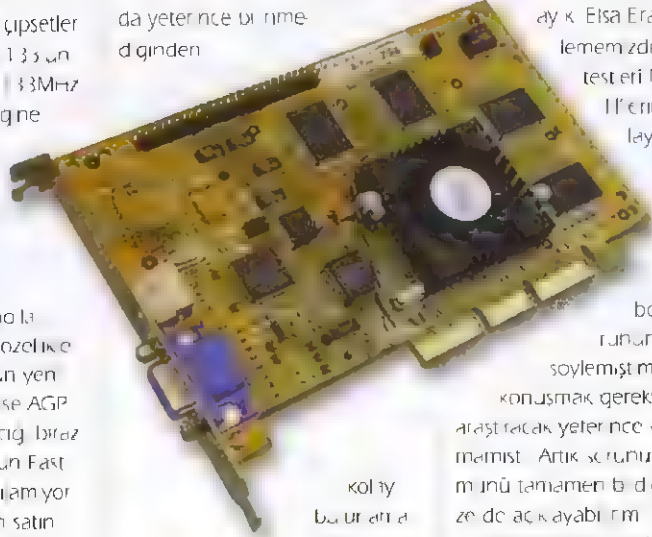
Aynı K7-M'nizin çok daha performanslı çalışıyor olması gerekiyor. En azından ben tüm bu basamakları tek tek uygulayarak test sistemimi Pentium III'lerin biraz üzerine çıkarmayı başardım. Ama Athlon testlerinin Pentium III'leri geçmesi sizi yanıltmasın. Burda Athlon testlerinde daha yeni ve performanslı sürücülerini kullandığım gerçeğini unutmamak gerekiyor. Optimize edilmiş K7M'deki Athlon 500MHz performansının BE6-2'deki Pentium III performansını yakaladığını söyleyebiliriz.

desteg, ikinci Fast Writes ozelligi ve ucuncusu RAMBUS destegi. Yukarida acikladigimiz gibi bu uc ozellik GeForce'un ihtiyaci olan bant genisliginin saglanmasinda gerekli. Ne var ki bu uc ozellikten sadece bir tanesi AGP 4X destegi ise yariyor. Ikinci ozellik olan Fast Writes tam bir fiyasko. Sorun nVidia cephesinden mi kaynaklaniyor yoksa Intel'den mi henuz bilinmiyor. Ama 820'lerde Fast Writes ozelliginin acikliginda performans belrigin sekilde dusuyor. Son ozellik olan RAMBUS destegi ise su an icin mumkun olmadigini artik hepimiz biliyoruz. Tabii bir anekartta 270S ve 144MB RAM'e 800S odayebiliyorsanız başka Ama alacağınız performansın sıfır bir bilgisayar parası etmeyeceği açık. Tüm bunların dışında i820 Intel'in bugüne kadar ürettiği en sorunlu çipset ve Fast Writes da olduğu gibi sonraki yeni sürprizlerle karşılaşma şansımız olabilir.

4- VIA Apollo 133

Bu ayki işlemci savaşları haberlerinde de soy eddiğimiz gibi VIA'nın yıldızı parlıyor. Intel'in yukarıda anlattığımız üç anakartındaki hataları değerlendirince VIA'nın daha makul ve mantıklı çipsetler ürettiği açık. VIA Apollo 133'un arttıkları gerçek anlamda 133MHz FSB ve UDMA/66 destegine sahip olması VIA Apollo 133'un tek eksiği ise AGP 4X desteginden mahrum olması. Apollo 133 AGP 4X, RAMBUS ve Fast Writes özellikleri dışı da Caminoların hemen hemen tüm özelliklerine sahip. Apollo 133'un yeni versiyonu Apollo 133A ise AGP 4X destegi ile aradaki açığı biraz daha kapatıyor. Caminoların Fast Writes özelliğinin kullanılmıyor olduğu ve RAMBUS'ların satın alınabilirlikten uzak olduğunu düşünürseniz pratik olarak Apollo 133'a üstün bir şey yok. Apollo 133'un diğer

bir özelliği de nite çipseti anakartlardan daha ucuz olması. VIA çipsetli anakartlar 20-80\$ civarında. VIA'nın bu can simidi gördüğümüzdeki yeni anakartların da nite kapı Türkiye pazarına da yeterince bir nite dğinden



Kolay bulur anekartlarıdır.

Ancak geçen ay içinde aldığımız nite hemen bütün anakart üreticilerinin Apollo 133 anakartları nite mize geldi. Özellikle ABIT VA6 ve Asus P3V4X kolayca bulunabiliyor. Ne yazık ki Apollo 133A çipsetini kullanan bir model tüm araştırmalarımıza rağmen bulamadım. Ancak tüm bilindik üreticilerin Apollo 133A çipsetli anakartları var ve bunların bir kısmı nite içinde piyasaya dođuracağını umuyorum.

Athlon Anakartlar

Athlon için anakartlar bölümüne ayırmaya gerek yok. Çünkü Athlon için şu an sadece bir çipset bulunuyor. AMD K751 Irongate. AMD'nin kendisi ürettiği bir çipset aslında oldukça eski ve cermode. Her ne kadar UDMA/66 desteg olsa da teknoloji şu an daha çok nite BX'e denk. Şüphesiz Türkiye piyasasında henüz şu ana kadar gördüğümüz dikkate değer tek Athlon anakartı, Asus K7M. Yeni anakart konusunda sadece tek seçeneğiniz var görünüşte. Zaten bu anakart testlerimizde kullanıyoruz. Ancak Irongate ki bir bug onu GeForce'lar için kabus haline getiriyor. Buradaki sorun Irongate ile GeForce'ların AGP 2X kullandığını da stabil olarak çalışmaması. Bu GeForce'un sürücülerinin nite zırladığı sırada farkeden nVidia sürücülerine özel bir kod yeneştirildi. Bu kod yüzünden sürücü Irongate bir anakart gördüğü

zaman kendini otomatik olarak AGP 1X'e kilitliyor. Yanlış duymadıңыз. Biz AGP 4X'in peşinde koşarken kendimizi bir anda AGP 1X'e sürünüken buluyoruz.

Bu sebepten geçen ay ki Elisa ErazorX'nce lememizde Athlon testleri Pentium II'lerin 940 dolayında gerisinde kalmış ve o nedenle ememizde böyle bir sorunun varlığını söylemişim. Ama acık konuşmak gerekirse sorun araştıracak yeterince vaktim olmamıştı. Artık sorunu ve çözümünü tamamen bildiğinden size de açıklayabilirim. Bunun için yan lık kutuya bakabilirsiniz.

AMD Irongate'deki bu bug geç olsa da fark etti ve düzeltti. Ama nedense bir bug düzelttiğin açıkla nite sonra Irongate'e yeni bir özellik eklediğini açıklayamay terchen etti. Ama bu yeni bir özellik değildi açıkça bir bugı yarmamak için bulunmuş yöntem. Yorumlarını da Super Bypass ve piyasaya sız bu yazıyı okurken girmiş olan K7M'lerde bulunacak. Bu yüzden K7M'den revizyon 1.5 olmasını mutlaka dikkat edin.

Tüm bu sorunlar acıkçası can sıkıcı ve az sonra okuyacağınız bölümde göreceğiniz gibi tam da çözüm değildi. Bu durumda Athlon'ları GeForce'ların birbiri ne pek de uygun olmadığı ve şu an için GeForce kullanmak isteyenlerin Pentium II'e yönelmesi gerektiğini söyleyebiliriz. Ama söylemiyoruz. Çünkü piyasadaki Pentium II sıkıntısı yüzünden aynı saat hızındaki Athlon ile Pentium II arasındaki fiyat farkı iki katın bu dü ve fiyat performans oranını gözde aldığınızda Athlon çok çok daha avantajlı.

Pek Athlon'ların bu anakart sorununa zaman kadar sürecek? İhtilafette değil. Kahtamanımız V A'geip de hızlı kurtarana dek. Çünkü V A'nın yeni KX133 çipseti bizim için tek umut kayışı. Zaten nite Athlon için geliştirdikleri nite Athlon KX133 KX133 bize istediğimiz hemen her şeyi sunuyor. UDMA/66 200MHz FSB AGP 4X 133MHz

Benchmark

Winfast GeForce DDR

Quake II 16-bit	
800x600	150.1
1024x768	125.3
Quake II 32-bit	
800x600	145.1
1024x768	111.5
Quake III Arena 16-bit	
800x600	80.1
1024x768	73.3
Quake III Arena 32-bit	
800x600	75.9
1024x768	58.5
3DMark2000 800x600 16 bit	3390 3Dmark
Game1 Medium	50.5
Game2 Medium	46.3
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3106 3Dmark
Game1 Medium	46.7
Game2 Medium	40.7
Quake II 16-bit	
800x600	159.2
1024x768	127.7
Quake II 32-bit	
800x600	153.7
1024x768	112.4
Quake III Arena 16-bit	
800x600	84.1
1024x768	75.3
Quake III Arena 32-bit	
800x600	78.7
1024x768	58.6
3DMark2000 800x600 16 bit	4395 3Dmark
Game1 Medium	58.3
Game2 Medium	50.8
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3106 3Dmark
Game1 Medium	46.7
Game2 Medium	40.7

ErazorX'

Quake II 16-bit	
800x600	145.0
1024x768	124.3
Quake II 32-bit	
800x600	141.7
1024x768	111.3
Quake III Arena 16-bit	
800x600	80.4
1024x768	74.1
Quake III Arena 32-bit	
800x600	76.5
1024x768	58.2
3DMark2000 800x600 16 bit	4414 3Dmark
Game1 Medium	60.5
Game2 Medium	46.2
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3142 3Dmark
Game1 Medium	8.4
Game2 Medium	40.2
Quake II 16-bit	
800x600	158.0
1024x768	127.2
Quake II 32-bit	
800x600	154.2
1024x768	112.5
Quake III Arena 16-bit	
800x600	84.3
1024x768	74.6
Quake III Arena 32-bit	
800x600	78.1
1024x768	57.5
3DMark2000 800x600 16 bit	4269 3Dmark
Game1 Medium	58.4
Game2 Medium	50.6
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3181 3Dmark
Game1 Medium	49.4
Game2 Medium	41.2

Apple iBook

Bilgi İçin İthalat: Bilkom Telefon: (212) 293 39 40 Fiyatı: 1899\$ +%17KDV

Sevimli, yetenekli ve hesaplı. iBook gerçekten çok farklı.

Bu ay ki incelemelerimiz den bir (doğal olarak şu an okuduğunuz) sürpriz yumurta niteliğinde. Çünkü iBook ne bugüne kadar incelediğimiz ürünlere benziyor ne de normal bir kullanıcının ihtiyaç duyacağı bir ürün. Ama biliyor sunuz Level'in Donanım incelemeleri ihtiyaçları normalden farklı tüm azınlık kullanıcılarının yanında. Ayrıca bu inceleme Macintosh PowerPC'ler, tasarımları bilgisayarlar ve tasarım estetiği üzer ne düşünce er mi açıklama fırsatı sunuyor.

Book özellikle genç kesime hitap eden bir ürün. Bu renkli ve cıvılcı bilgisayarlar takım elbiseli iş adamlarının ortalık da doğması oldukça komik olurdu. Apple'in anavatanı olan Amerika da özellikle okul çocuklarının kullanımı için tasarlanmış. Bu yüzden oldukça sağlam bir kasaya ve yapıya sahip. Sağamlık konusunda yaptığımız tüm testlere ve benim tüm sakarlıklarımıza rağmen Book sorunsuzca çalışmayı sürdürdü.

300MHz'lik G3 işlemcisine sahip olan Book 160MB'a kadar upgrade edilebilen 32MB RAM'e sahip. iBook'un üzerinde 3.2GB HDD ve 24X CD-ROM bulunuyor. 12.1" TFT ekran bir dizüstü bilgisayar için oldukça geniş, ekran kartı ise 4MB'lık ATI Rage. Sistem bir ses kartı, bir ethernet kartı, modem ve on board hoparlörlerde dahil. iBook'un 6 saat dayanabilen oldukça güçlü bir Lithium-Ion pili var. Ancak bu onu oldukça ağır kılıyor. 3kg'lık ağırlığıyla iBook'un diz üstü bilgisayar camiasında oldukça büyük bir ağırlığı var. Gençlerin ve çocukların her yere taşıyabileceği bir bilgisayar olarak düşünün. En bir sistem in bu kadar ağır olması aslında oldukça çarpıcı. Book'un boyutları bu durumu daha da korkutuyor. 34.4x29.4cm'lik bir cihazın böyle kolay kolay her çanta sığmayacağı açık. Bu yüzden olsa gerek iBook'un arkasında oldukça sık ve kullanışlı

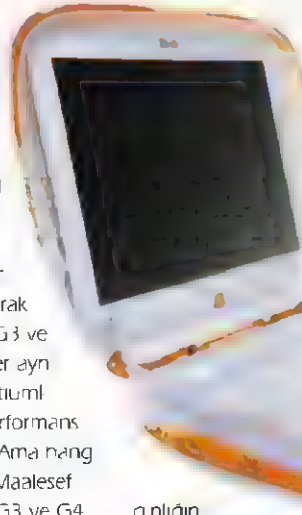
bir taşıma kolu var.

Mac ile oyun olur mu?

Merak edenler için teknik detayları şöyle bir geçtikten sonra asıl konumuza gelelim. Mac'lerde ve özellikle iBook'da oyun oynamı mı? Mac'ler işlemci olarak çok güçlü tasarımlar. G3 ve yeni çıkan G4 işlemciler aynı saat frekansındaki Pentium'lerden daha fazla performans göstermey başarıyor. Ama hangi konuda performans? Maalesef oyunlar değil. Çünkü G3 ve G4 Pentium işlemcilerdeki SSE, MMX gibi oyun performansını etkileyecek komut setlerine pek sahip değil. Yine de piyasadaki bütün oyunları çalıştılabilecek güce. Ama oyun için işlemci yeterli değil, elbette iyi bir ekran kartına da ihtiyacınız var. Yeni G4'ler bunun içinde 32MB ATI Rage128'e geliyor. DDR RAM'li GeForce'ların yanında çok zayıf gözükse de pek de yabana atılacak bir kart değil Rage128. Pek iyi bir ekran kartında var ama bu da yeterli değil. Eğer oyun bu amazsanız oynayamazsınız değil mi? İşte Mac'lerin en büyük handikapı bu. Oyun sıkıntısı. Halo, Myth2, SimCity 3000, Alpha Centauri, Unreal Tournament, Rainbow Six gibi pek çok flash oyunun Mac versiyonları yapıldı. Ama u kem zede bu oyunları bulmak pek kolay değil. İnternet'ten sipariş etmek de oldukça pahalıya patlıyor. Bu yüzden Mac sahipleri oyun bulmak konusunda oldukça zorlanıyor.

Virtual Game Station

Aslında bu sorunun oldukça kolay bir çözümü var. Connectix'in hazırladığı PS emülatörü Virtual Game Station. Bu emülatörün diğerlerinden farkı hemen hemen tüm PS oyunlarını oynatabilmesi ve tamamen yasal olması. Sony bütün çabalarına karşın



sını VGS'nin yasaklanması sağ layamadı. Yani Mac' olan bir PlayStation' on'ün oyun zenginliği

günlüğünden VGS'ye sadece 40\$ vererek yararlanabiliyor.

Simdi içinizden bir çok kişi G4'lerde oynanabiliyor olabilir. Pekli iBook'da durum ne diye sorabilir. Maalesef Book'un sansı çok daha az. G3 300 işlemcisi hiç fena değil ama 32MB RAM ve sadece 4MB'lık bir ATI ekran kartına sahip olması büyük dezavantaj. RAM upgrade edilebilir ancak ekran kartının eksikliği yüzünden sadece 2D oyunlarda şansınız var. Aslında Book için optimize edilmiş bir iki 3D oyunun gayet güzel çalıştığını gördük. Ancak bunlar arcade tarzı oyunlardı ve grafikten dışında sistemi yoracak hiçbir şey olmadı. Şundan performans iyiydi. Unreal Tournament gibi yüksek sistem gereksinimi olan oyunları iBook da çalışmasını beklemek saflık olur.

Tasarım ve Estetik

Book'da bizi en çok etkileyen titiz ve sık tasarım oldu. Apple kullanıcıları için her türlü konforu ve estetiği düşünmüştü. iBook'un tasarım ödüllü adaptörü bile göz kamaştırıyor. İnsanın bu tatlı parçayı vitrine koyası geliyor. iBook'un tasarımındaki tüm detayları ince ince düşünmüştü. Buna işletim sisteminde dahil. iBook Apple'in son işletim sistemi OS 9'u kullanıyor. Mac'lere ve OS 9'a

da her pek çok şey bize oldukça ters gelse de OS 9'un Windows 98'den daha sağlam bir işletim sistemi olduğunu kabul etmek gerekiyor. OS 9 ile birlikte gelen Sherlock 2 simli arama motoru ise tüm Windows kullanıcılarını kışkırtacak güzellikte. Sherlock 2'nin sık ve kullanışlı arayüzü ile kendi bilgisayarınızdaki dosyalardan, İnternet'te popüler arama motorlarına, alışveriş sitelerine, haber gruplarına, adres rehberlerine akınıza gelebilecek her yere ulaşabiliyor ve arama yapabiliyorsunuz.

LEVEL'in yorumu

Apple iBook ile gerçek bir tasarım dersi veriyor. Bir dizüstü bilgisayara hiçbir ihtiyacınız olmur. Dizüstü bilgisayarınızın MAC olmasını istersiniz bilmiyorum. Ama emin olduğum bir şey var ki eğer bir gün iBook'a sahip olursanız yeni oyuncak almış çocuklar gibi sevineceğiniz kesin. Kendini sevdiiren hemen ısındığınız canının zıncı çektiği bir ürün bu.

Teknik Özellikler	
İşlemci	300MHz G3
RAM	32MB (160MB'a kadar upgrade edilebilir)
Ekran	12.1" TFT
Hard Disk	3.2GB
Optik	24X CD-ROM
Ses	6Watt hoparlörler
İletişim	Modem, Ethernet, FireWire
Batarya	6 saat
Ağırlık	3.2kg
Boyutlar	34.4x29.4cm
LEVEL YAKIŖI	
Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	8
Yazılım Desteği	8
GENEL	7.5

Casio QV-8000SX

Bilgi İçin

İthalat: Erso Telefon: (212) 220 10 55 Fiyat: 800\$ +KDV

Leve Donanım'da incele-
nen ilk dijital kamerası
Casio'nun yeni modeli
QV 8000SX. Casio ilk günden biri
içinde oldu. Dijital Kamera piya-
sasına bu harika kamera ile dam-
gasını vuracak gibi gözüküyor. İlk
bakışta bu değerlendirmeye itiraz
edenleriniz olabilir. Çünkü QV
8000SX sadece 1.3 MegaPixel
(1280x960) çözünürlükte ve piya-
sada 2 MegaPixel'in (1600x1200)
üzerinde dijital kameralar var.
Ama yazının sonunda sizinde gö-
receğiniz gibi asıl olan güzel re-
smdir büyük olan değil.

QV 8000SX'i daha ilk elinize al-
dığınızda iki harika özelliği hemen
dikkat çekiyor. Bunlardan birincisi
merceğin bulunduğu parçanın
ana gövdeden ayrı ve kenarı ekse-
ni etrafında 270 derece dönebilir
olması. Bu daha rahat fotoğraf çe-
kebilmeniz sağlıyor. İkinci beşinci
artı ise QV-8000SX'in ekranının o-
dukça büyük ve kaliteli olması.
2.5"lik ekran hem çok net bir gö-



rüntüye (555x220 pixel) sahip
nem de çok az yansıma oluştura-
cak şekilde tasarlanmıştır.

Bu kameranın 1000\$'a tındaki
diğer tüm kameralara en büyük
fark attığı nokta ise zoom. QV
8000SX, 8X optik zoom ile bu ko-
nuda lider. Ayrıca 4X sanal zo-
om olan QV-8000SX böylece
32X zoom yapabiliyor. Üstelik diji-
tal zoom'da görüntü kalitesi diğer
kameralara oranla çok daha az
düşüyor.

QV 8000SX'nin diğer bir çarpıcı
özellik menüsünün çok güzel
grafiklere sahip olması. Bu menü-
nun çok daha anlaşılabilir olması-
nı sağlıyor. QV-8000SX'nin tek
handikapı ise çok fazla pil tüket-
mesi ve cihazla birlikte bir seri edile-
bilir pil setinin gelmemesi.

Başta da söylediğimiz gibi QV
8000SX'de çözünürlük yüksek ol-
masa bile görüntü kalitesi çok yük-
sek. Bunun sebebi kullanılan ka-
meranın merceğinin F değeri, resim
sıkıştırma metodu, flaşın gücü ve
kalitesi, genel üretim kalitesi ve
pek çok detaya dayanıyor.

QV-8000SX'de diğer kameralar
da görmediğimiz bir özellik de ka-
meraya dair tüm ayarları yapabili-
diğiniz bir uzaktan kumanda re-
brikte gelmesi. Böylece kamerayı
titretmeden fotoğraf çekmeniz ve
ya uzaktan kendi fotoğrafınızı çe-
kmeniz mümkün oluyor. Diğer bir
ilginç özellik de çektiğiniz tüm fo-
toğrafları bir HTML arayüzü ile ar-
şivlemesi böylece hiçbir şey yap-
manıza gerek kalmadan bir fotoğ-
raf albümünüz oluşmuş oluyor.
Ve son olarak PC'ye bağlanmak
için com portunun yanı sıra USB
portunu da kullanan QV-8000SX,
resim aktarmayı olarak da bu-
güne kadar gördüğümüz en hızlı ve
pratik ürün.

LEVEL Performans

Level'in yorumu

Açık konuşmak gerekirse QV
8000SX bugüne dek gördüğümüz
en iyi dijital kamera. QV-
8000SX'nin kalitesinden ödün
vermeden daha da yüksek çözün-
ürlüklere çıkması nerhalde
klasik kameraların manşer
borusu olur.

Teknik Özellikler	
1280x960 piksel	8
8X Optik 4X Digital Zoom	9
8 MB Compact Flash RAM	10
USB Üzerinden İndirilebilir	10
GENEL	
Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	10
Yazılım Destegi	8
Ergonomi	8
GENEL	8.70

Sony CPD-G200

Bilgi İçin

İthalat: 4K, Empa, Karma Telefon: (212) 259 38 00, (212) 599 30 50, (212) 239 32 00
Fiyat: 435\$ +% 17 KDV

Sony monitor ailesini tüm
den yeniledi. Eski mode-
ller yerlerini teknoloji ve
performans olarak daha üstün
olduğu gibi daha sık görünen
modellere bıraktılar. Bu komple-
yen yeni seriyse Sony'nin 2000 moda-
sı diyebiliriz. Yeni modellerin or-
tak özelliği tümünün FD Trinitron
teknolojisine sahip olmaları.

Bu serinin en yaygın olarak
kullanılacağına inandığımız mo-
del olan Multiscan G200'e
200GS'nin devamı olarak bakabi-
liriz. G200 bir 17" monitordendir
bekleyebileceğimiz tüm teknik
özelliklere sahip. Öncelikle de
tüm kardeşleri gibi FlatDisplay
Trinitron teknolojisi ne. Yeni
G200'un ekranı tam düz. Nokta
çözünürlük oranı 0.24mm ile
0.25mm arasında değişiyor, gö-
rülebilir alan 16" ve tazeleme
oranı 120Hz'e kadar çıkıyor.
G200'un önceki modellere göre
önemli bir farkı anti-glare tabaka-
sının biraz daha ince olması.



Ekranın tam düz olmasından do-
ayı daha az yansıma oluştuğundan
eskiyi kadar kalın bir anti-glare
tabakasına ihtiyaç olmadığı
açık. Sony buradan kaynaklanan
kazancın görüntü kalitesine çe-
virmeyi ak etmiş.

Görüntünün 200GS'ye oranla
daha iyi olduğunu söyleyebiliriz.
Bunun sebeplerinden biri de
Sony'nin yeni serisinde kullandığı
teknolojisi High Contrast Scre-
en. Bu teknoloji, adından da ko-
layca anlaşılacağı gibi daha
yüksek bir kontrast yakalamanızı
sağlıyor. Kontrast görüntü için
oldukça önemli. Bunu kendiniz
de test edebilirsiniz. Yüksek Kalı-

tel bir resmi tam ekran açın (bu-
nu ACDSee ile yapabilirsiniz).
Sonra kontrastı yavaş yavaş düşür-
ürken parlaklığı arttırın. Buna
parlaklık sonuna kadar çıkana ve
kontrast yarıya geline kadar de-
vam edin. Sonra tam tersi işlemi
deneyin ve kontrastı sonuna ka-
dar getirip parlaklığı yarıya indirin.
Bu yüksek kontrast'ın görün-
tü kalitesine nasıl etkideğii hakkın-
da size bir fikir verecektir. Bu
arada hazır değimiyken, moni-
torunuzun kontrast ve parlaklığı
nı ayarlarken kontrastın sonuna
kadar açık olmasında fayda var.

İşinize ne kadar yarar bile-
mem ama G200'nin ilginç bir
özellik çift VGA girişine sahip ol-
ması. Böylece aynı anda iki farklı
sayar bağlayıp on paneldeki bir
switch yoluyla iki bilgisayar
arasında kolayca geçiş yapabili-
rsiniz.

Level'in Yorumu

Sony G200 her özelliğiyle

parlıyor. Menü ayarlarının
yapıldığı tuş sisteminin ekiye
göre kullanışsızlaşması dışında
hiçbir hatasın bulamadık.
G200'un bugüne kadar gö-
rduğümüz 17" monitörler içinde
en iyisi olduğunu söylememizde
n çörsünce yok. Tabi fiyatına
katılabildiğiniz sürece.

Teknik Özellikler	
17" Flat Display	9
120Hz Tazeleme	9
16" Görülebilir Alan	9
GENEL	
Teknoloji	9
Performans	9
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Yazılım Destegi	6
Ergonomi	7
GENEL	8.70

Creative ModemBlaster USB

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedia Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 79\$ + %17KDV

Modemler bizim için öncelikli bir konu. Çünkü internet'e ve multiplayer oyunlara açılan kapı onlar. Ama pek çok kişi modem tercih ederken fiyata kaliteden dana çok önem veriyor. Çünkü aldığınız modemlin performansı ne olursa olsun internet'tek hızınız servis sağ ayıcınızın size sunduğuyla sınırlı kalıyor. Bir açıdan bu doğru bir yaklaşım. Ama tamamıyla değil. Çünkü modemleri baş ağrıta konusunda en hünerli donanım parçaları. Her halde içimizde modemler üzerine saç baş yolduran anılara sahip olmayan yoktur. Tahmin edebileceğiniz gibi ben de bu konuda var.

Modem sorunlarının başında sisteme tanıtamamak gelir, daha sonra çakışmalar elbette. Modemler ses kartından, mouse'a ve hatta ekran kartlarına kadar her şeyle çakışabilme yeteneğine sahiptir. Üstelik pek çok modem



gereklili işlemlerin bir çoğunu kendi donanımı üzerinden yapmak yerini pek çok gereksiz işi işlemciye yükleyerek performansınızı düşürüyor.

Tüm bu denlerden kurtulmanın en iyi yolu biraz daha paraya kıyıp external bir modem almak. Ama bundan da iyisi USB bir modem almak. USB modem bize ne gibi avantajlar getiriyor? Öncelikle standart external modemlere has tüm avantajlara sahipsiniz hem de fazlasıyla. Kurulum tüm USB cihazlarda olduğu gibi sorunsuz. Tek yapmanız gereken modemi takıp sürücüyü yerini göstermek. USB modemlerin di-

ğer externa modemlere karşı diğer bir avantajı da adaptor gerektirmemeleri. Böylece gereksiz kablo kaabaliğinden da kurtulmuş oluyorsunuz.

Şte Creative'nin yeni USB modemini USB modemlere has tüm bu olumlu özelliklere sahip. Hatta fazladan birkaç tane özelliği de var. Bunlardan birisi çok bir görünüme sahip olması. İMac modası vardı ya her donanımı şeffaf alacak bu acalara sokan firmaların aksine Creative her seferinde daha karizmatik bir ürünle karşımıza çıkıyor. Modem Blaster USB'nin Creative ürününe has diğer bir özelliği de yazılım desteği. Diğer Creative ürünlerinden taniğimiz MediaRing Talk '99 internet üzerinden sesli telefon görüşmesi yapmanızı sağlarken Communicatel Lite e-mail, fax, telefon gibi her türlü görevi üstleniyor.

Modem Blaster USB'nin bir özelliği de V.80 üzerinden video

konferansa olanak vermesi. Ayrıca modem voice özelliklerini le tam bir telsekreter özelliği görüyor.

Level'in Yorumu

Modem Blaster USB oldukça yetenekli, pratik ve sorunsuz bir modem. Üstelik fiyatı da oldukça makul. Kaliteli bir modemi 79\$ bulmak günümüzde pek kolay değil.



Canon BJC-5100

Bilgi İçin

İthalat: Hesmak Telefon: (216) 391 88 00 Fiyatı: 235\$ + %17 KDV

Level'in Donanım sayfalarında azınlık haklarını korumaya karar verdim. Hele söz konusu olan yazıcılar olunca. Hatırlarsanız geçen ay ev için aser yazıcı arayanların derdine de va olmuştuk. Bu ay ki misyonumuz ise hesaplı ve performanslı bir A3 yazıcı isteyenler için.

BJC 5100'nin A3 ebatında çıktı alabilen bir yazıcı olduğunu anlamak ilk bakışta pek de kolay değil. Çünkü ebatları normal bir ink-jet yazıcının biraz üzerinde. Bunu sağlayan BJC-5100'nin çıktı kağıt girişine sahip olması. Üstelik çıktı giriş A4 ve altındaki boyutlar için. Arkaya gizlenmiş olan diğer giriş ise A3 ebatındaki kağıtlar için. Bu sistem BJC 5100'nin gerçekten diğer A3 yazıcılardan küçük olmasını sağlıyor. Yazıcının ebatları ev kullanımı için çok önemli. Çünkü önce bir tane aldıktan sonra nereye koyacağınızı kara kara düşünmek zorunda kalabilirsiniz.



Sadece A3 ebatında çıktı alabilmesiyle değil BJC-5100 baskı performansı da oldukça iyi. 1440dpi çözünürlükte çıktı alabilen yazıcı aynı zamanda dakikada 10 sayfa gibi yüksek bir çıktı hızına da ulaşabiliyor. Renk çıktılarda bu hız dakikada 4 sayfa olarak ön görüyor. Ancak bu iki başarılı değer ner zaman işe yaramıyor. Öncelikle 1440dpi çıktı alabilmek için ayrı kartuş ve kağıda ihtiyaç var. Normal kağıt ve kartuş ile 720dpi. Baskı hızı da renkli

çıkılarda oldukça düşüyor. Tamamı doğru ve bol renkli, yüksek çözünürlük ve kalitede A3 bir çıktı almak için biraz sabırlı olmanız gerekiyor. B.C.

5100'de gördüğümüz önemli bir eksik USB bağlantısı olmaması. USB bağlantısı artık her yerde görmek istediğimiz bir özellik. Çünkü hem kurulum çok daha kolay hem de USB ile daha fazla veri aktarılabildiğinden performans artıyor.

LEVEL'in yorumu

BJC 5100'un siyah beyaz çıktı konusunda rakiplerinin bir çoğundan daha ondu olduğu

açık. Ancak renkli çıktı hızının düşük olması performans notunun düşmesine yol açtı. Ayrıca fotorealistik çıktılar için ayrı kartuş gerektirmesi önemli bir eksi. Ama tüm bunlar bir yana BJC-5100 bugüne kadar gördüğüm ev kullanıcıları için en uygun yazıcı.



Philips Vesta Pro

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 120\$ +%17KDV

LEVEL
Performans

Philips Vesta Pro bu güne kadar karşılaştığım web kamera arı içinde 640x480 çözünürlükte saniyede 30 kare görüntü alabilen tek kamera. Ancak Casio QV8000'in celemesinde belirttiğim üzere asıl olan görüntünün kalitesidir boyutu değil. Vesta Pro bu konuda yüzümüzü kara çıkarmıyor çünkü görüntü kalitesi çok iyi. Görüntü kalitesini olumlu yönde etkileyen bir etmen Vesta Pro'nun bulunduğu mekanın ışığını çok iyi algılaması ve kendini buna göre update edebilmesi. Mesela ortam karanlıksa görüntünün karanlık çıkmaması için sizden kare oranını düşürmesini isteyecek. Böylece karanlık ortamlarda bile görüntü kalitesi düşmüyor.

Vesta Pro veriyolu olarak USB portunu kullanıyor. Zaten 640x480'de 30fps görüntü alabilmesi için bu hızlı veriyoluna ihtiyacı var. Elbette USB portu ko-

lay kurulum anlamına da geliyor. Ancak farklı olarak Vesta Pro'nun kurulumunu kuran setup programı bu işi çok daha kolaylaştırıyor. Kameranın kurulumu sırasında kullanıcıyı sürekli olarak yönlendiren bu arayüz yapmanız gereken hareketleri küçük video klipleri ile göstererek deneyimsiz kullanıcıyı rahatlatıyor.

Kamerada ki nos bir özellik üzerine yerleştirilen küçük düğme. Bu düğmeye bastığınızda kamera tek kare bir fotoğraf çekiyor. İşinizi daha da kolaylaştırmak için isterseniz bu küçük düğme çekilen bu resmi yeni bir e-mail'e attach size sunabiliyor. Size kalansa sadece göndermek istediğiniz kisinin ismini yazıp send'e basmak. Ayrıca kamera'nın üzerinde 44KHz ses kayde-



debi en oldukça başa rı bir mikrofon var.

Philips'in Vesta Pro'ya yaptığı güzel bir ek daha önceki modellerde de bulunan küçük ve sevimli tombul ayaklar (fotoğrafta gözükken) ek olarak küçük bir tripod ekemesi (fotoğrafta gözüküyor). Bu tripod sayesinde kamerayı istediğiniz bir yere tam olarak monte edebiliyorsunuz. Philips kameralarının küçük ve sevimli tombul ayakları genelde arkadan çıkan kablo geldiği zaman kamerayı tutmayı başaramazdı. Bu yeni çözüm esnek olarak ilk çözümünden çok uzak olsa da çok daha kullanışlı.

LEVEL'in Yorumu

Philips Vesta Pro kamera her ayrıntısıyla çok iyi. Çok hoşuma gittiğinden test harcı da onu sık kullandım ve beni rahatsız

eden, "surası soyle o saymış keşke" dedirten hiçbir yanını bulamadım. Fiyat olarak da oldukça iyi. Kendinden daha kötü pek çok kameradan daha ucuz. Eğer şu sralar bir web kamerası almayı düşünüyorsanız Vesta Pro'ya mutlaka bir göz atın.

Teknik Özellikler
0.25" CCD algılayıcı
Maximum 640x480 piksel resim çözümü
Maximum 30fps görüntü yakalaması
USB veriyolu
44KHz mikrofon
Teknoloji
Performans
Üretim Kalitesi
Fiyat/Performans
Yazılım Desteği
Ergonomi
GENEL

Microsoft Value Pack

Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (212) 258 59 98 Fiyatı: Son kullanıcı satışı yok

LEVEL
Ekonomi

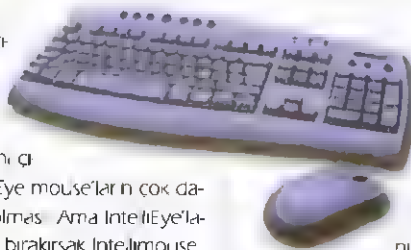
Geçen ay Microsoft'un yeni IntelliEye mouse'larını incelemiş ve hem Teknoloji hem de Performans ödülü vermiştik. Microsoft Ekonomisi ödülünü alamamasına üzül müş olacaktı bizi bu ay yeni bir paketle sevindirdi. Value Pack, Microsoft'un klasik IntelliMouse'u ve yeni Internet Keyboard adlı klavyesinden oluşan bir set. Aslında bu set son kullanıcılar için piyasaya sürülmüştü. Yani upgrade etmek isteyenlerin her iki ürünü ayrı ayrı satın alması gerekiyor. Ancak konfigürasyonunu sizin belirlediğiniz yeni bir bilgisayar alıyorsanız Value Pack'ı tercih edebilirsiniz.

Bu her iki üründe standardın üzerinde IntelliMouse'u zaten hepimiz en azından görmüştük. Yükseklettiğimiz daha iyi oturması sağlanmış arka yapı, büyüğe düğmeler ve Microsoft'un harika buluşlarından biri olan tekerlek. Hepsi gayet iyi çalışıyor ve hemen herkes için uygun. Mouse konu-

sunda getirebileceğimiz tek eleştiri piyasaya yeni çıkan IntelliEye mouse'ların çok daha cazip olması. Ama IntelliEye'leri bir yana bırakırsak Intellimouse ile yarışabilecek çok az mouse var piyasada.

Internet klavye ise bugünlerde piyasada sıkça görmeye alıştığımız ekstra kısayol tuşlarına sahip. Ancak benzerleri gibi oymacı hatalara sahip değil. Mesela shift'in sağında virgül, backspace'nin solunda X veya yukarı ok'un hemen üzerinde sleep tuşu yok. Ekstra tuşlar klavyenin üst kısmında gayet makul mekanlara yerleşmişler. Ayrıca yapıları standart tuşlardan farklı ve güzel.

Ne bu ek tuşlarımız peki? Sol tarafta yer alan tuşlar Web'de dolaşırken size kolaylık sağlaması için yerleştirilen forward, back, stop, search ve home tuşlarının ve mail



programını açan bir tuşudan ibaret. Ayrıca sağda bir sayarınızı uyku pozisyonuna geçiren sleep ile birlikte bilgi

sayarın ve hesap makinasını açan tuşlar bulunuyor.

Eğer Microsoft'un seçtiği bu fonksiyonları beğenmediyseniz istediğiniz bir şeyle değiştirebilirsiniz. Mesela Internet fonksiyonlarını belirleyen tuşlara ofis yazısının birleşenlerini atayabilirsiniz. Tüm bunları Denetim Masasındaki klavye seçeneğine eklenen fazladan iki sayfa ayar ile kolayca yapabilirsiniz.

LEVEL'in Yorumu

Microsoft Value Pack hanka bir ıkılı. Pek de sık görmeye alışık olmadığımız ilk şey kaliteli bir klavye ve kaliteli bir mouse'u oldukça

ucuz sunuyor. Aslına bakarsanız Microsoft Value Pack'in kesin bir fiyatı yok. Çünkü sadece bilgisayara yaradığı cisi firma ve mağazaya satılıyor. Ancak kendi konfigürasyonunu oluşturular için bir tüyo verelim. Value Pack'ı istenize edeceğinizde sizin sisteminize maliyeti 30 ila 50\$ arasında olacaktır.

Teknik Özellikler
Mouse Wheel
Klavye için 10 tane ek fonksiyon tuşu
PS/2 mouse ve klavye
Türkiye Q klavye
Teknoloji
Performans
Üretim Kalitesi
Fiyat/Performans
Yazılım Desteği
Ergonomi
GENEL

Voodoo 3'lerin Overclock Edilmesi ve Soğutulması

Voodoo3 2000'i 3000, Voodoo3 3000'i de 3500 hızında çalıştırmaya ne dersiniz?

Voodoo3'e Hız Verin!

Bundan sonra Donanım'da yeni bir köşemiz var. Ve siz çoktan bu yeni köşenin ilk sayılarını okumaya başladınız bile. Ace's Zone'da orta ve üzer seviyede bilgiye sahip okuyucular için biraz daha gelişmiş bilgiler vereceğim. Açıkta genelde performans arttırmaya yönelik overclock yöntemleri, gelişmiş ayarlar için açıklamalar, soğutma metodları gibi konular olacak.

İlk konumuz günümüzün popüler ekran kartlarından Voodoo3'un overclock edilmesi. Yarız başlamadan önce şartlarımızı ortaya koyalım. Öncelikle bu konular gelişmiş bilgiye sahip okuyucular için. Yani kendinizi güvenmiyorsanız veya anlatılanlarla ilgili kafanızda şüpheler varsa bunları denemeyin. Anlattığımız her şey benim daha önceden denediğim ve işe yaradığından emin olduğum şeyler. Ancak bu metodlar farklı konfigürasyondaki sistemlerde farklı sonuçlara yöre açabilir. Bu yüzden anlatılan metodları denemeden önce kendi donanımınıza

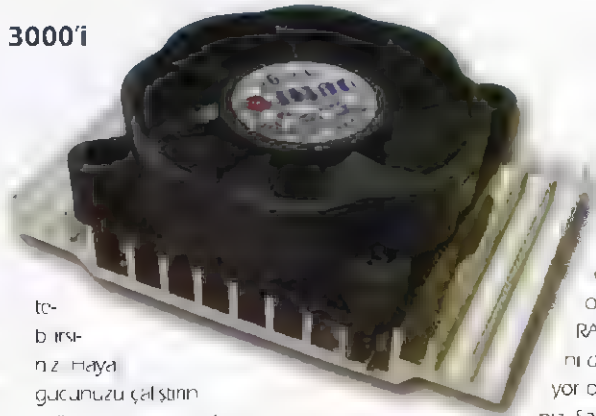
Voodoo3 overclock edilebilir mi?

3dfx sizin Voodoo3'lerinizi overclock etmeniz istemese de bunu yapmak mümkün. Biraz donanım bilgisi ve biraz el yeteneği ile aslında bu çok kolay. Müzeler yaratmasanız bile gözle görülür bir artış sağlayabilirsiniz. Ancak unutmayın ki gereken bir nokta var. 3dfx overclock edmiş ekran kartlarını garanti kapsamı içinde tutmuyor. Bu yüzden iki kat dikkatli olmanız.

İlgilenmediğimiz ilk şey soğutma. Üzerlerinde fan olmadığı için Voodoo3'ler normal çalışma arında bile oldukça ısınır. Overclock yapıldığında ısınma artar ve bir noktadan sonra ekran kartınız kilitlenir. Ancak bu tip işlemler için gerek ekran kartlarında gerekse işlemcilerde nadiren hasara yol açar. Yine de daha yüksek saat hızlarına çıkabilmek için sağlam bir soğutmaya ihtiyacımız olduğu açık.

Hadisi şunu soğutalım!

Soğutmanın aslında birden fazla metodu var. Ama en güvenli etki ve hesaplı Voodoo3'un o koca soğutucu başının üzerine bir fan takmak. Yurt dışında her bakımda satılan da kültürde ekran kartlarına uygun bir fan bulmak pek kolay değil. Ama taselenmayın basit bir işlemci fanı da sizin için yeterli. Mesele celeron fanlarını bunun için uygun. Dikkat etmeniz gereken fanın elektrik kablosunun hard disk güç kablolarına benzer olması. Aksi takdirde fan takacak bir yer bulamayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken fanı attığınız soğutucudan söküp Voodoo3'un soğutucusuna vidalamak. Burada ki sorunla karşılaşacaksınız. Birinci sorun kendi vidaların Voodoo3'un soğutucusunun mazgaları için büyük gelecektir. Bu yüzden fanı soğutucuya tutturmanın bir yolunu bulmalısınız. Ben mazgalların arasına uygun bir düğüm iki dolgu levhasını sıkıştırarak vida arı bulututurmay tercih ettim. Ama başka yöntemleri de kendiniz üre-



duğundan otomatik olarak RAM hızını da arttırıyor olacaksınız. Sakın unutmayın ayarlar

te-birseniz. Hayatı gücünüzü çalıştırın.

İkinci sorumuz fanı soğutucuya tutturma işlemi. Az önce açıkladığım sebepten biraz zahmetli olduğu için kartın hasar görme tehlikesi. Bu yüzden en yavaş soğutucuyu kartın üzerinden çıkartıp fan soğutucu kartın üzerinde olduğu için takmak. Soğutucu kartı kolayca ayırlıyor. Tek yapmanız gereken kartın altındaki ayakları sökerek soğutucuyu yerinden sokmek. Ancak bunu çok ama çok dikkatli yapın. Devrelere zarar vermektir sakının. Bir not daha. Fan soğutucunun dört köşesinden de tutturmak zorunda değilsiniz. Capraz ilk köşe genelde gayet iyi iş görüyor. Ayrıca soğutucuyu karta tutturun ayakların üstünü baş bırakırsanız soğutucuyu karta geri takmanız daha kolay olur.

Saat hızını arttıralım!

Voodoo3'lerin saat hızı sürücüleri üzerinden ayarlanamıyor. Bu yüzden saat hızını arttırmak için internet'te bolca bulunan ve Voodoo3'leri overclock etmeye yarayan utility'lerden birini kullanmalısınız. Benim size tavsiyem Gary Peterson'un yaptığı Voodoo3 Overclocker (www.voodooextreme.com/files/V3OC3100.zip) Programı. Kurduktan sonra kullanımı oldukça basit. Ancak readme.txt dosyasını okumanızda fayda var. Ayarlar hakkında daha detaylı bilgiyi buradan alabilirsiniz.

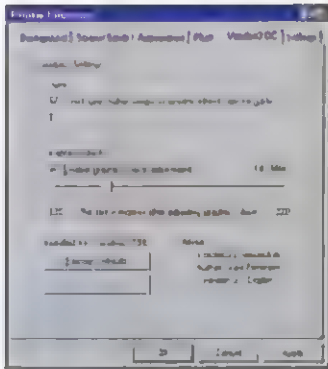
Program yüklendiğinde Gelişmiş Görüntü Ayarları altında sizin seçtiğiniz bir yere gideceksiniz. Overclock için tek yapmanız gereken sliderları istediğiniz saat hızına çekmek. Buradan sadece çekirdek hızını değiştirebilirsiniz. Ancak Voodoo3'lerde çekirdek hızı ile RAM hızı eş değeri ol-

anında yurur. Güç gerecek. Bu yüzden saat hızını stabilize etmesini bulana çok ufak ufak (mesele 5MHz'lik birimler halinde) arttırın. Hz arttırdıktan sonra Quake3 veya Unreal Tournament gibi ekran kartınız yoracak güçte bir oyun açıp farklı çözünürlüklerde sorun çıkıp çıkmadığını bakın. Sistemde kilitlenmeyle karşılaşırsanız bu işleme devam edin.

Peki kazancımız ne olacak?

Ben yaptığım denemede yukarıdaki resimden de anıyacağınız gibi oldukça güçlü bir fan kullanımdım. Daha iyi fan daha az ısı demek. Titan'ın bu canavarının bir Athlon soğutucusundan söktüm. Elbette fiyatı biraz daha pahalı ama hem yüksek performanslı hem de kışın bozuma nispeten yok. Size tavsiyem her tür fanı nizi seçerken tercihinizi iyi olan dan yana kullanmanız. Ne de olsa 5-10\$'lık cinaz ar. Sadece ikidolar daha ucuz diye sıradan bir fan alıp daha sonra sistemin ardından yas tutmanın anlamı yok.

Dediğim gibi benim fanım çok iyi ve oldukça iyi bir performans almaya basardım. Voodoo3 3000'im 166MHz'den 185MHz'e kadar çıkardım. Performans artış %5 ile %32 arasında değişti. Düşük ve yüksek çözünürlüklerde artış daha azdı. Ama 1024x768'de Voodoo3 3000'im Voodoo3 3500'e yetti. Son bir şey daha aynı şeyleri nepsiz Voodoo3 2000 ve 3500 içinde geçeri ve Voodoo3 2000'in standart hızı daha düşük olduğundan performans artışı çok daha fazla olacaktır.



uyum olduğunu değerlendirin. Ayrıca yazının tümünü okumadan hiçbir şeye kaşışmayın. Ve unutmayın ki, anlattığım metodlarla ilgili denemelerinizde sisteminizin veya sizin başınıza gelebilecek sorunlarıdan sorumluluk kabul etmiyoruz. Yani risk sizin. Ancak karşılaştığınız sorunlarla ilgili beni daima arayabilirsiniz. Elbette mesele atılır için de. Telefon numarası kütünyede bulabilirsiniz.

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar ithalatçı firmaların tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem | Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 433 Empa/Karma Fiyatı: 81\$	AMD K7 500 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 200\$	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 500\$
Anakartı	Tomato ZX AT Soket Empa Fiyatı: 65\$	Asus K7-M Çizgi Elektronik Fiyatı: 142\$	Asus K7-M Çizgi Elektronik Fiyatı: 142\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 50\$	128MB SDRAM Fiyatı: 110\$	256MB SDRAM Fiyatı: 220\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 126\$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 215\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 275\$
Ekran Kartı	Diamond Viper V770 Karma/Multimedya Fiyatı: 127\$	Diamond Viper V770 Ultra Karma/Multimedya Fiyatı: 175\$	ELSA ErazorX' TET Fiyatı: 375\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Sony G200 4K/Empa/Karma Fiyatı: 395\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855\$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 122\$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209\$
Modem	56K USRobotics Internal Karma Fiyatı: 49\$	Diamond Supra Memory 56K Karma/Multimedya Fiyatı: 100\$	56K USRobotics Message External Karma Fiyatı: 133\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 79\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 90\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 152\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 305\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	846\$	1803\$	3353\$

Yan Ürünler

TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı: 51\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 87\$	Hauppauge TV Bilgisay Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Ricoh Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 257\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
CDRW	Yamaha 6424 Multimedya Fiyatı: 218\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 263\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 263\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgisay	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 233 30 30	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	TET	(212) 256 35 32

Teknik Servis

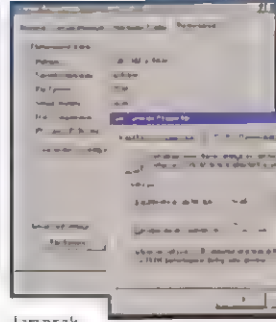
Merhaba arkadaşlar! Geçen ay sizlerden sorularınızla dolu o kadar çok mektup geldi ki gözlerime inanamadım. Acıktas, bu kadar çok mektup beklemiyordum. Vefat etmem gerek ki bu ay sizin mektuplarınızın atından kalkmadım. Bu yüzden bazılarınızın mektubu cevapsız kaldı. Özele de postayla ulaşamadım, e-mail ile posta mektupları daha sıcak olur ve cevaplaması da daha zordur. Ama bizzorsunuz geçen ay dört de bir devrim yaptık ve daha fazla sorun oluşuyulmuyor. Bu yüzden şerin tam olarak oturması ve sizin mektuplarınıza daha fazla vakit ayırmam zaman alacak. Yine de her ay sizden gelen tüm mektupları size yanıtlamak çimimden geleni yapacağım. Siz soruya devam edin.

CD-ROM'u hızlandırmak!

Demek donanım sorularının cevabıyorsunuz. Umarım benim sorunuma da bir cevap bulursunuz. Benim 24X Creative Infa CD-ROMum var. İlk aldığı zamanlarda oldukça hızlıydı ama artık bana daha yavaş çalışıyor mus gibı geldi. CD-ROM'unu hızını arttırmak için cache'ni arttırarak bir program yükledim. (Ha bu arada bu cache'ner). Ama sanki CD-ROMum daha da yavaşladı. Bu programı kaldıramıyordum çünkü hiçbir yerde yoktuymuştu. Ama CD-ROMum daha yavaşladı. Yeni bir CD-ROM almak istemiyordum. Ne yapmalıyım, eğer yeni bir CD-ROM'a denerim. Simdiden teşekkürler.

Korcan Perendi

LEVEL Mücadele yaratmasını beklediniz küçük programın kabuğu oldu demek. Bu tip küçük programlar bazen çok se yarayabilir. Ama ne se yaradığını ne amaçla kullandığını bilemezsiniz. Bizim için de böyle bir şey gerekiyor. (Eğer böyle bir şey varsa, cache'ni arttırarak bir miktarın özele hafızada sak-

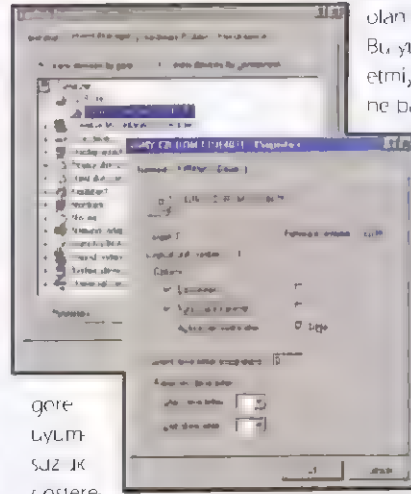


lanarak tekrar standı içinde bu özel hafızadan daha hızlı çalışmasını sağlayan sistem veya bu özel hafızanın ismi. Kuşaklı bir şey gibi geliyor. Pek cache'ni büyütme CD-ROM'un performansını ne düşürsün? Bunun cevabı aslında çok basit. Oyunlar CD-ROM'a sadere oyunun kurulumunda ve ara videoları yükler. Artık hemen hemen hiçbir oyun da haritalar, kaplamalar gibi sürekli yüklenmesi gereken bileşenler CD'de bulurumuyor. Bunlar direkt olarak hard diskten çalışıyor. Kısacası siz oyun oynarken hiçbir veriye ikinci kez erişmesiniz. Yani doğrudan doğruya. Ancak her normal okunması istenilen CD-ROM bir yandan da o büyük cache'ni doldurmasıyla meşgul olduğu için performans düşüyor.

Bu durumun çözümü aslında çok kolay. Yapmanız gereken "bilgisayarın a sağ tıklayıp 'özel kler'e girerek. Buradan 'bavım' sekmesine gir ve aşağıdaki 'dosya sistem'ne tıkl. Buradan da 'CD-ROM' sekmesine geçiniz. Aran perçerenden 'ek on belek boyutu' numun kını olan en küçük değere getir. Sistem yeniden başladıktan sonra CD-ROMunuz hiçbir şekilde yaramayan cache'ni doldurmayacaktır. Yani bırakıp kendin veritoku mayaya dayayacak.

Bunun dışında performans arttıracak bir ayar daha var. Tekrar "bilgisayarın a sağ tıklayıp 'özel kler'e gir. Buradan 'ayıl yöneticisi' sekmesine gir. Karşıda 'ekran' altında 'CD-ROM' maddesi ne göreceksin. CD-ROM yazısının sağında altıya tıkl. Sağa doğru CD-ROM'un marka ve modelini görürseniz CD-ROM'unu

seç ve aşağıdan 'özel kler'e tıkl. Karşıda yeni pencere ile "ayarlar" sekmesine geç. Burada ilk seçmemiz gereken ayar "DMA" Direct Memory Access. DMA'ni seçilmesini performans mutlaka arttıracaktır. Ayrıca 'zaman uyumlu veritaktımı'ni de seçebilirsiniz. Bu k'ayar'ın CD-ROM'un uzun modeline



gore uyumlu. Sadece gösterebilir. Ama bir sorunla karşılaşırsanız, ayar'ı eskine getirmek sorunu çözecektir.

Direkt Kablo Bağlantısı

Bana Windows direkt cable connection ve bu kablo kablosu hakkında biraz bilgi verirmisiniz, lütfen?

Nereden alırım? Veya elimde a sak bir lehim makinesi nası yaparız? Günümüz oyunların kaldırabilecek mi?

Simdiden teşekkürler.

Alposky

zanmete gerek yok. Çünkü piyasada aplık kablosu bulmak hiç de zor değil.

Ancak bu sistemde performans çok düşük. Çünkü LPT portunun kapasitesi oldukça az. Üstelik veri transferinin hızı da düşürmesi için kablolu bir yoldan. Bir ney geçmesi gerekıyor. Dosya transferi içinde Nul Modem tipi programlar kullanması da daha önce kullanılmı olanlar için pek kolay değil. Bu yüzden bilgisayar tavsiye etmiyorum. İkinci bilgisayar birine bağlamak için daha performanslı ve pratik çözüm vardır.

Bunlardan en mantıklısı USB Inka kablosu. Bu basit kablo lapink'in LPT üzerinden yapılmış USB portu üzerinden yapıyor. Hem daha hızlı hem de kurulumu daha kolay. Ama en önemlisi windows altında dosya paylaşımı çok çok daha sağlıklı. E bittir fiyatı da fark.

İnka kablolarının fiyatı 25'in altındadır. Fiyatın kaynağı www.papn.com.tr/lp-usb.html. Ancak USB Inka kablolarının fiyatı en az 20\$ olacaktır. Olacaktır diyorum çünkü ben bu yazıyı yazdığım kadarı fiyat keskinleşmiştir. Ancak siz bu yazıyı okurken fiyatlarındaki Tütün EZ Inka'nın piyasaya girmesi umut veriyor. Gelecek ay bu durumun değişip daha ayrıntılı bilgi vereceğim.

Voodoo II Çalışmıyor

Önceki seviye de donanım konusuna eğildiniz için kutuyorum. Siz ne aynı görüştüğümü belirtmek istiyordum. Ayrıca bu sefer de hızlı bir giriş yapmanız beni sevindirdi çünkü bu demek ki bayağı kendinize güven yordunuz. O halde alın size ben uzun zamandır uğraştığım bir donanım problemi. Bir Sparkle marka voodoo II 12 MB'lık 3d kart aldım. İlk başta her şey guze. Kurulumu yaptım. Fakat iş oyunlara geçince kart sistemi kilitliyor. Yani oyunu bas-

latıyorum. Oyunun içinden Voodoo'yu seçip tam oyun ekranı başlayacağı sırada oyun kilitleniyor ve ekran karanlık kalıyor.

Sistemim: Celeron 333, 1740 ekran kartı, Abit BH6 board'u SB Live ses kartı, 64MB SD-RAM

Tüm güncel sürücülerin hem ekran kartı hem Voodoo için yükledim fakat sonuç nafile. PC'yi yuvastan değiştirdim olmadı. Tüm kartları söküp böyle denedim yine yok. Sistemi baştan kurup denedim yine olmadı. Sana bir şey tam oyun ekranı gelecektken onutu kılıyor ve oyun orda kilitleniyor.

Merakla yanıtınızı bekliyorum. Size iyi çalışmalar. Aramızda hoşgeçiriniz.

Fırat Cakiroğlu

LEVEL Evet Emren kendime gıyveniyorum. Aksi takdirde burada olmazdım zaten. Ama kendinden ne kadar emin olursan o çözemeyeceğin bazı sorunlar vardır. Senininki gibi. Açıkcası böyle bir durumda yapılması gereken her şeyi yapmışsın. Ancak hala çözüm alamadığına göre ekran kartının ciddi bir sorunu var. Voodoo'ilerde böyle belirgin bir hata bulunmadığına göre bu sorun ya Sparkle Voodoo II'lere ya da senin kartına özel. Eğer sorun senin kartına özelse başka bir deyişle kartın bozuksa satın aldığın yere götürüp değiş-tirmelerini istemelisin. Değiştirmekten istemezse başgı çağır haklarını ara ve hatta çingâr çıkar. Değiştirmek zorunda al yağma yok. Şerh beyes zlige vururlarsa beni ara birlikte dovelim. Eğer yeni kartında aynı sorunlar devam ettirirse demek ki sorun Sparkle'nin tüm Voodoo II'lerine has. Bu durumda sana o kartı satan arkadaş o kartı geri alıp eş değer düzeyde başka bir ekran kartı vermek durumunda. Aslında yasalara göre böyle bir şey yapmak zorunda değil. Sorumluluğu sana yeni bir Sparkle vermekten baret. Ama o kartı değiştirme işlemi sırasında onarılacak çokça hırpaladığımızdan sorun çıkaracakları sanmıyorum.

Eğer daha önce bir Sparkle Voodoo I kullanmış olsaydım belki daha fazla yararım dokunabilirdi. Bu arada Sparkle seçmekle hiç iyi etmediğini söylememiştim değil mi? Zaten basına bu kadar iş geldiğine göre söyleme-

me gerek kalmamıştır.

Bilgisayarım SOS Veriyor!

Su anda bilgisayarım çok kötü durumda bilgisayar açıyorum monitöre görüntü gelmiyor ve D.I.T D.I.T diye ötüp RAM'ı sallıyorum (sesinden anlaşıyor) ve tekrar deminki gibi oluyor yine monitöre görüntü gelmiyor Ne Yapabiliriz?

Ne olur bana yardımcı olun. En çabuk şekilde triajınız bekliyorum.

Eren Köksal

LEVEL Anakartlarımız acı durumdarda bize bu tip problemlerle mesaj veriyor. Bu mesajlar genelde işlemci çok ısındı veya fan durdu ya da ekran kartı takılı değil veya yerinden oynadı. Ekrana görüntü gelmediğine göre senin sorunun ekran kartında. Ya çok ciddi bir hasar oluştu veya ekran kartı sadece yerinden oynadı. Korkmana gerek yok bu yüksek ihtimale ekran kartı sadece yerinden oynamıştır. Yapman gereken kasayı açıp ekran kartının yerine oturup oturmadığını kontrol etmek. Eğer ekran kartı yerne tam olarak oturmasını karşın bu sorun devam ediyorsa sistemni açtığın bir bilgisayarcıya götür.

Bu arada yaptığın başka bir hatada bu sorunu bana e-mail ile sorman. Bu tip şeyler acil ve ciddidir. Eğer başına tekrar böyle bir şey gelirse e-mail atmak yerine telefon aç. Tabii bu hepimiz için geçerli. Ama çok rica ediyorum ekran kartı tavsiyesi veya bilmem ne sorun hakkında ki görüşlerim için telefon açamayın. Hep Unreal Tournament karpışmalarının ortasında anıyorsun. Sonra Sana Bey'e ortaokta boburlene boburlene dolaşma şanslı doğuyorsun.

Yeni Bir Sistem alırken!

Ben eski bilgisayarımı. Eski bilgisayarım hurdacıya versem alırmaz, yakında kafayı yiyeceğim hiç bir oyun çalışmıyor. Satıp yemine.

AMD K7-M Mainboard
AMD Athlon 600 Mhz CPU
160 MB Century SDRAM
13.6 GB Quantum F Rebal KX
Creat ve 3D Blaster GeForce Pro
Creative SB Live! Player
Apache Net Express 56K İnterna Modem

Creative FPS 2000 Digital Speaker
Inca TV Explorer Plus

özellikleri olan bir PC almak istiyorum ancak DVD (Sevgili 24x Creative'im artık ölmüş vaziyette hiç bir CD'yi okumuyor lensi kırılmıştır diye Lens Cleaner CD'si taktım onu bile okumadı.) Monitör ve Ses kartı konusunda biraz kararsızım. Şubat ayındaki Pioneer 10x DVD ile ilgili açkılarmanızı okudum ancak su bölge kodlu ki di biraz kafamı karıştırdı. Yani ben aldığım filmlerin hepsini izleyebilecek miyim? Bunun biraz açabilir misiniz? Ayrıca SB Live! Player sizce bir oyuncu için en iyi seçim midir? Yoksa SB Live X-Gamer ya da SB Live Mp3+ tercih edebilir mi?

GeForce Pro mu? GeForce Annihilator mu? Bir de bu kurduğum sistemin birbirleriyle uyumlu çalışıp çalışmayacağını söyler seniz sevinirim (Özellikle Athlon ve anakart a ilgili supnelerim var). Son olarak bize bir destek olması açısından LEVEL'daki donanım bölümünün geliştirilmesi gerçekten iyi olduğunu belirtmek isterim.

Merikan

LEVEL Yeni bilgisayarın hayırlı olsun. Gördüğüm kadarıyla oldukça iyi bir sistem. Aslında mektup kasesinde sistem tavsiyeleri vermek istemiyordum. Burası daha çok küçük sorunların çözüm fikirlerini paylaşıldığı bir yer olsun istiyordum. Ama senin soruların özellikle güzel. Bir bilgisayar alırken insanın aklına takılmas gereken şeyler.

Sadece Pioneer 10x DVD değil, artık tüm yeni nesil DVD-ROM sürücülerde bu bölgeye kodlu ki var. Bununla emede açıklamıştım ama bir daha üzerinde durmakta fayda var. Yeni

DVD-ROM aldığında kilitli sistem, başlangıçta istediğiniz bölgenin filmini okumanızla izin veriyor. Ama bu yeni sistem bir yandan globalizasyonu hızlandırıyor. Her bölge kodunu saymaya başlıyor. Herhangi bölgeden iz edeceğiniz filmi sayısız şekilde alırsanız DVD-ROM bu bölgeyi kilitliyor ve diğer bölge için

film içeri okumayı artık reddediyor. Dünyada kınamayan hiçbir şey olmadı. Çünkü bu sistemde kolayca kırılabilir. Böylece DVD-ROM'daki bölge kodları bir gışsı liniliyor. Ancak DVD-ROM bu kaydı baştan tutmaya başlıyor ve aynı bölgeden 5. filmi qordduğunda kilitliyor. Sistem kısaca özetlenirse bu. Ama nasıl kırılımı nereden bulurum derse nız benden size bir fayda yok. Çünkü bu tamamen yasadışı bir eylem.

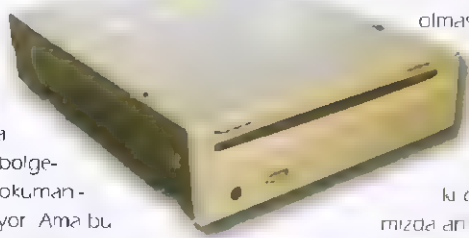
SB Live! X-Gamer ve SB Live! Mp3+ ülkemizde bulunan ses kartları değil. X-Gamer bızde ki SB Live! Player'ın Amerika versiyonu. Mp3+ ise yine aynı kartın farklı yazılımı. A piyasaya sürülmesi hali. Senin için Creative'nin Amerika sitesinde görmüş olmaısın. Her neyse SB Live! Player gerçekten iyi bir kart ve bir oyuncunun tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde. Tasalanmana gerek yok. Üstelik ses kartının ile hoparlörlerin bir birini için yaratılmışlar. Buradaki teek sorunun player ile FPS2000'digital yorile bağlamak için kullanılmamış jack to 9pin DIN kablo kullanın her iki urunde de bulunmaması. Bu yüzden bu ikisini satın almadan önce satıcıdan bu kabloyu temin etmeye çalış.

Ekran kartına gelince. Elbette ki GeForce Pro çok daha iyi. Annihilator ile PRO arasındaki farkı anılamak için bu ay ki ErazorX2 ile geçen ay ki ErazorX'ı karşılaştırebilirsin.

Uyumsuzluklara geçince. Evet sistemde çok ciddi bir uyumsuzluk var. Bu konuda daha fazla cevap almak için bu ay ki dosyamızı okumaısın. Peki bu uyumsuzluk sorununa rağmen Athlon ile GeForce'u bir kte almamışsınız. Bence evet. Gözünü karart ve bunu yap. Ama alacağın

K7 M'in revision 1.5 olmasına dikkat et. Ayrıca bu ay ki dosyamızda anlattığımız yöntemler uygulanmak zorunda kalabilirsin. Zaten Do-

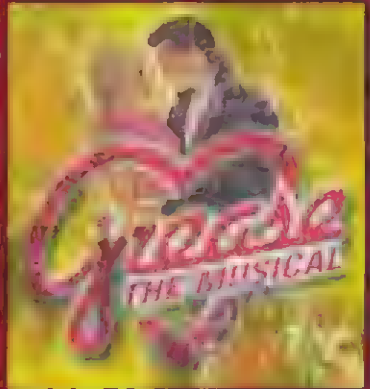
nanım Pazar bölümünde tüm sorunlara rağmen hâlen Athlon ile GeForce'u birlikte önerdiğimiz gorebilirsin.



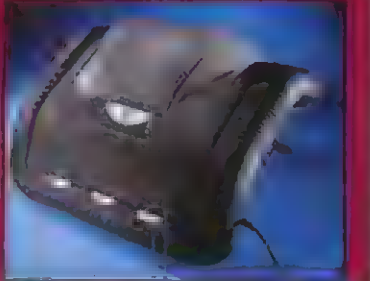
1. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
2. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
3. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
4. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
5. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
6. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
7. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
8. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
9. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)
10. **Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı**
(Öğretmenlerin Sınav ve Çıkımların Ön Kitabı)

1. The Gwich'in song on kok chinen is almost (Kaynak:www.kitboard.com)
2. Supernatural **SANTANA**
3. Voodoo **DIANGELO**
4. All The Way... A Decade Of Song **CELINE DION**
5. Twenty Four Seven **TINA TURNER**
6. On How Life Is **MACY GRAY**
7. The Screen Behind The Mirror **ANITA**
8. Magnolia Soundtrack
9. The Great Escape
10. The End Of The Road
11. Home, 1999

den itibaren devam ediyor. Arka kısımlar araba
da sayılan Cezayir, Mısır, 3-11 Mart arasında
Mykonos, Shetland da sayılıyor. Re buluyor. H
yation banyo, yatak olan da his his geliyor. H

[illegible]

İki gün bir süre önce ilimiz vatandaşlarımızın devletin yararına bulundukları inşaatçıları bir Brün.İsa'nın dokuzuncu teknolojikleri kütanesi bu amaçla aletini yanında taşıyarak yitimiyle yerde bulunan kütanez bilgileri İsa'nın vatandaşlarımız.



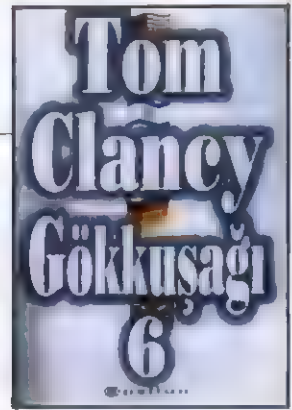
Gökkuşağı 6
Tom Clancy

Bu kitabı okurken ilginç bir ikilem içinde kaldım. Aslında güzel bir roman. İçerdiği sığmıyacak kadar dizi romanının sonuna kadar kendini ele vermiyor. 'Buyuk Proje' ve terörle ilgili emere zamanında ve etkili bir şekilde müdahale etmek için kurulan gizli gizli birimin operasyon nazir, kanı, eski bir CIA, FBI miydik yoksa ajan ve asker operasyonlar konusunda bir uzman olan Tom Clancy tarafından ustaca kaleme alınmış. Bundan emrim Emin Cıradığı için şey, Rainbow Six Türkiye'ye çevirilir nire kadar doğru ve ustaca yapıldığı düşünürken, kitlenin anlatım konusunda bir yorumda bulunmak istemiyorum, zaten ilk Rainbow Six oynayanlar onuya az buçuk aşınadır, ama benim yorum yapınak istemememin sebebi, kitabın orinalindeki anlatım da görmek istemem. Türkçe'ye çeviren arkadaşınaksızlık etmek istemem, yediyüz sayfaık aşkın terimlerle dolu bir romanı çevirmek denir babayıcın neredir dedikdir açıklas. Ama Rainbow Six gibi önemli bir

eser, keske diyordum. Başka bir beşeyiğili'ne çevirtse ermiş. Roma'nı okumaya başladıkları bir süre sonra kendine "Ya bu kitapla ben rahatsız eden birşeyler var ama ne? diye düşünmeye başlıyorsunuz. Ve bir süre sonra ne denin farkediyorsunuz. Cümlelerin yüzde doksanbeş "yapıyordu" demiydi, diye düşünüyordun. O da çok ilginç. O'dan geçmiş zaman da kurulmuş. Tamamı sadece ilk büyük senelik bir yazar olduğumu ve edebî sanat konusunda pek fazla ahkâm koymaya hakkım olmadığını biliyordum. Ama, özellikle bunun gibi çok akıcı ve süslüleyici olması gereken bir romanda, bütün cümlelerin tamamı men'atı kapalı, tıpkı bir ünivesite bitirme projesi yazarcasına monotonu sekide devrilmiş olması kitabın vermesi gereken heyecanın yarısını alıp götürmüştü. Epsilon Ya'yinevi' gibi bir kuruluşun bu tür hassas ve önemli bir konuya biraz daha dikkat etmesini maske gerekirdi diye düşünüyordum.

Yeni de romanın hakkını yeme
mek lazım. Bazı yerlerinde yüreği

in zihniyetini yansıtan, özellikle Gökkuşak'ın minicik, zayıf ve siyah saçlı, psikolojik doktorun terapistlerinin davranış ve düşünce yapışmazlığına yaptığı çıkarımların derecesine değindi. Ayrıca benim gibi asker terimlere, muhimmatlarla ve brumum özel operasyonlarına ilişkin varsa, Gökkuşak Altın Zeynep edebilleriyle erkin güzel roman. Önce romanı okuyup sonra da oyunlar oynayan oyunların da masterinin nâsi değdiği ne hayret edeceksiniz Adın bu dağın geçimini, düşünce yapısını, ailesinin tıknazlık ve askarlık yönetmek her zaman mümkün değildir. Rainbow Six serisine nâyan olan herkese tavsiye ediyorum. Aina an çevir ahını. Not: Kitap boyunca Horizon'un Büyük Projesi'nin gerçekleşmesini, çetenin limiti ettiğini de buradan tiraf etmişim de burayımı ne22.



Fahrenheit 451

Ray Bradbury

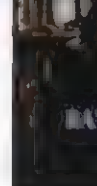
Peki ama, itfaiyecilerin ne ilgisi var o zaman?" diye sordu Muxitay.

"An" dedi Beatty p posundan çıkan belki belirsiz dumanın içine, çene doğrulağıyla: "Buradan ko'ay acıkanan ve doğa olan nedir? Okulardan araştırmacılar e'stirmeler, blüme ve s'mgeşeyi ratlı ar yer ne kuşucular, atlamakları yersar ar egözüler kapı kacılar, uçucular yüzükler çıkıken 'entelektüel' sözlük i de nak ettiğ' üzere bir kültür na ne geldi. Her zaman bilinmeyenden korkarsınız. S'nfinizdaki her soruya cevap veren, özellikle 'parak' arkadaşından karsından pıtlar gibi duran oturan dğider tüm öğrencinin nefret ettiğini eminim. Ratların Sa'atler sonra bile dövmek için, canını acılamak için seçilen kişi o parak çocuk değ'limiydi? E bette öydü. Hepimiz birbinimiz bezenemeyiz. Hiç de, anayasını dediği gibi, kimse esit ve özgür de gımamıştır. Herkes esit yapıtlar. Her insan bir dğiden isaret olunca herkes mutlu olur, or tade çekim etcek korkaklar herkeşin kendisini ye rqlamasına yol

adacak dağ ar yoktur. İşte böyle. Bıstık evdek kitap dolu sahtir. Yak gitsin, Silahları Kurşunu çıkar. Adamın kafasını koparı. Yı okumam bir adamın hedetinin kim olacağı. Kim bilir ki? Ben mi? Bıstık kağıtle böyle erim. Nazime demem. Sonunda, evlerin hepsini yarmaz duruma getirince, tüm dünyada itfaiyecilere eski amaç da gerek kalmıyor. O zaman enişta yeni bir görev verildi, bizim anasabilir ve hak aşağılık kompleksi ne kapı mı konumuzun odağ olan cihazlarımızı n sorumuzun olmas. Tesni sarısteriler, yağcı ar ve celalar olmak. İşte Mırtıg, sen ve ben bunlardan biriyiz."

Yüksek dereceli alıntıyı yazabilmek için kendime savaştım, çünkü Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451 isimli sahnesi (bu esere sadece "roman" demek büyük bir haksızlıktır) başından sonuna kadar alıntı yapılabilecek mükemmel bir kütüphane. Dünyanın içinde bulunduğum çarpık, klemli, sistemsiz insanlığın elinden düşme ve insaniyetini koruma hakkını nasılsa elime aldığını anlatıyor, sensür,

gizli totan-
ter rejime
ve kültür
erzayonu
na karşı
yazmış
er bu "k
tepk"
osetion
den bir
B nime



yeni, ama yakışık bir geçecek de-
hayat bulan Fahrenheit 451 de ilti-
yeci erin yeni görevi insanların
evlerini basıp kitapları ve onlara
direnenleri yakmak olmuştur. İnsan
anın evini işgal eden TV şeyta-
nın insanların yaşayan zombilere
dönüştürdüğü bu zaman dünün
de iltiyeci olarak insanı Guy
Montag çevresindeki zombiler
den çok farklı olan 17 yaşındaki
Clarissa ile tanıştıktan sonra bu
tutunuyabilmek olur. Dünyaya
kılup ara, gerçeklere gözlerini
yummus insan da olan bakış açısı
değişir. Ve ardından başkalarını
başlar





Millenium Dance Volume I

Hammer Müzik'in alt kurucusu olan Deepnet Records tarafından TDK sponsorluğunda piyasaya çıkarılan bu album kendi başına isminden de anlaşılacağı üzere yeni bir yılın ilk toplamı. Album içinde önceki aylarda tanıtığımız Aural Flux, Autobeat Activator ve geçen yaz sonbaharın en favori parçası olan Moloko --

Sing It Back de yer alıyor. Geri kalan simler pek tanınmaz olmasa da toplam 12 tane canavar gibi Mix mevcut. Bunlar arasında özellikle Kong, Pump Probe ve R.N.J. Master, Acid Hole Banger kurulan, gitar Sound'u ve Stay-C Paton son zamanların favoriler parçası Blue (Da Ba Dee)'nin Extended Mix ile ayrı bir yere sahip. Bu dört haricinde Krishna - The

Chant, Disgust - Back Order, Nerdy Bum Bum - Sex In Your Head, Allora - Over The Mountains, The Mango Masters - Salsol, Im & Im - Family. Millenium part 1, Raul M - Obsession, Ambassador of Funk - GSM albümdeki diğer parçalar. Kaset olarak da edinebileceğiniz albümün CD versiyonu ile beraber bir adet 90'lık boş kaset de hediye



Enigma

The Screen Behind The Mirror

Enigma'nın arkasındaki insan Michael Cretu bu albüm hakkında şöyle diyor "Screen Behind The Mirror da acık bir bildirim mevcut değil. Bunun yerine küçük şifreler ve gizlenmiş soyeyişler var. Bu küçük bulmacaları herkes kendi çözmeli. Zira albümün ismi 'Kullennin Klavuzu' değil. Aslında Michael Cretu'nun tek kişilik bir projesi olan Enigma da Cretu'nun eşi Sandra da bayan vokallerinde ona yardımcı

oluyor. Türkiye'de ilk çıktığı zamanlarda bir çok kesim tarafından klise müziği olarak nitelendirilen Enigma son albümünde New Age, klasik JO Fortuna da Camina Burana'dan alıntılar mevcut ve dünya müziği etkisi ve Dance Club ritimleri kendini belli ediyor. Enigma'nın bu dördüncü albümünde Cretu na en New Age çerçevesinde dolaşan ama çok daha fazla dünya müziği bileşenleri içeren bir sound yakala-

mış. Parçaları içinde klise çanları, orta doğuya özgü vokal birleşimleri, hip hop ritimleri ve alışıla gelmiş Enigma Synthesi zeri ile Cretu eski sound'unu bozmadan yeni bileşenler eklemeyi başarmış. Albümün genelinde kullanılan en sıkı ritimler sayesinde sıkılık önlenmiş. Ak-



şam eve girince bir kenara çekilip kitap okurken uykuya dalmak için ideal bir albüm.



End of Days Soundtrack

Amodi'nin son zamanlarda yaptığı en sağlam filmlerden biri olan End of Days'e yakışır bir Soundtrack nasıl olur sorusuna gidenlerin cevabını tahmin edebiliyorum tabiri rock ve artık her geçen gün kendini kabul ettiren elektronik müzik karışımı. Albümde yer alan gruplar itibarı ile firm müziği olarak olmasa da son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi toplamı olarak kesinlikle bas köşede durmayı hak eden bu soundtrack'te Korn (Camei Song), Everlast (So Long), Limp Bizkit (Crushed), Prodigy (Poison), Eminem (Bad Influence) ve tabii

ki Guns N' Roses (Oh My God) gibi kendini kabul ettirmiş grupların ilk etapta göze çarpyorlar. Guns N' Roses'in 8 yıl aradan sonra çıkardıkları ilk parça olan "Oh My God" a bakılırsa arkadaşlar, özellikle Axl performansından pek bir şey kaybetmemiş gibi görünüyor. Zaten bu kadar dinlenmek de onlara yetmiş olmalı. Toplam 12 farklı grubun seslendirdiği 12 şarkıdan oluşan albüm hakkında söyleyecek çok fazla bir şey yok. Rock/Techno karşımından hoşlananların kesinlikle edinmesi gereken çok kaliteli ve hızlı bir toplama albümü.

Kadir Tuztaç



OYUNDAKİ YANSIMALARIMIZ ..

Hoşgeldiniz. Keşke biraz daha önce gelebilseydiniz, tüm eski dostlar buradalardı...

Pek sevmiti, pek moraktı, pek gevezdi, üstelik gıderken kahve fincanım da cebime indirmeye niyetli bir kender, ataların ruhanına ulasmaya çarsan, eski cete uyey, yeni büyüci bir zenci. Konstantinopol'da olup biten her şeyi bilen Cenevizli korsan bir vampir. Dark Elf tanrıçası "örümcek kraliçe". İlkiniun saygıdeğer bir rahibes, ve daha kimler kimler. Tahmin etmişsinizdir, karakterlerimiz önümüzü durduğunuz yerde duruyor, yazılı olduklar kagıttan sınırlanmış, benimle sonbet ediyorlardı. Anlatmamı istedikleri bir kaç konuyu varmış, siz geldikçe göre başlayalım.

Masaüstü FRPlerinin en can alıcı (ve bence en zevkli) olan bölümleri karakterlerin yaratıldığı anlar olsa gerek. Kimi oyuncuların aynı karakteri yıllar boyu oynayıp bebek büyütürcesine karakterlerini geliştirdiklerini biliyorum. Karakterlerin uzun ömürlü olabilmesi için oyuncu tarafından çok benimsenmiş ve derinlemesine tasarlanmış olması gerekiyor. Pek çok oyuncunun, karakterlerini yüksek gelen zara göre yaratıp FRP'de tavlama gibi oynadıklarını görürken bu konuda bir iki çift söz etmek istedim. FRP'de kazanmanın ya da kaybetmenin söz konusu olmadığı, asıl amaç nı beraberce eğlenmek olduğuna bir kez daha belirterek başlamakta yarar var. Bu nedenle yarattığınız karakterin "Asarım, keserim, uçarım" mantığıyla önüne her çıkan deviren bir bu dozer o ması oyundaki başarılarınızı arttırmayacaktır. Karakterinizi yaratırken sayısal skorlarından çok, onun ruhsal yapısı ve geçmişi üzerinde durma-



nız eğer "rol yapma" adına oynuyorsanız size çok daha fazla eğlence sunacaktır. Karakterlerin düşünce tarzları da oyun sisteminin den sisteminde değişiklik gösterdiği için ilginçlikle bu noktada biraz daha açılacaktır.

HAYATA HANGİ RENKTE CAMLARLA BAKMAK İSTERDİNİZ ?

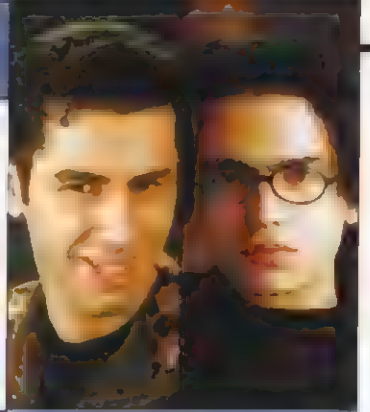
AD&D de pek çoğunuzun da bildiği üzere karakterlerin tutumları, yaşama görüşleri keskin sınırlarla çizilmiştir. İyilik, notralite, kötülük, le

duzen, notralite, kaos gibi fe sefelerden ikisinin kombinasyonu mesela Notra-iyi ya da Kaotik-Kotu gibi oluşturulan düşünce tarzları kimi zamanlar oyuncunun din konularına bağlayabilir. Or-

negin duzen ve iyiligi seçen bir karakterin yalanın yısını düşünmesin bile izin yoktur. Bu durumu anlayışa karşılamak gerekir, çünkü AD&D, iyilerin ve kötülerin acıkça ayrıldığı maselardır.

White Wolf oyun sisteminde kullanılan yöntem ise oyun cüya daha fazla hareket serbestliği tanır. Mevcut olan yaklaşık yirmi düşünce tipinden bir karakterlerin kendi içlerinde tasdiklanırlar (nature) bir de çevrelerine yansıttıkları (deemeanor) dünya görüşleri seçilir. Örneğin Caregi ver. Loner tipindeki bir karakter, gerçekte insanlara yardım etmek, onların sorunlarını çözmek istemekte. Ancak bunu çevrele bir bağ kurmadan ya nız görür nerek gızi den gıziye yapmaktadır. İyile kötü arasındaki kalın çizgiler artık incelmış, yer yer birbirine girmiştir.

Kimi oyun sistemleri de bu si-



Gokhan Habiboglu & Batu Hergünel

Ne kadar meraklı?

Dracula

Atlantis 2

Amerzone

nirleri tamamen silerek, karakterleri hiç bir düşünce tarzı ile sınırlamamış. Tüm dünya görüşünü oyuncunun kendisine bırakmıştır. Bir parça yon endirmenin kimi zaman daha yararlı olduğuna inanarak bu yöntemi pek de eleveniş bu maddeyi söylemeliyim.

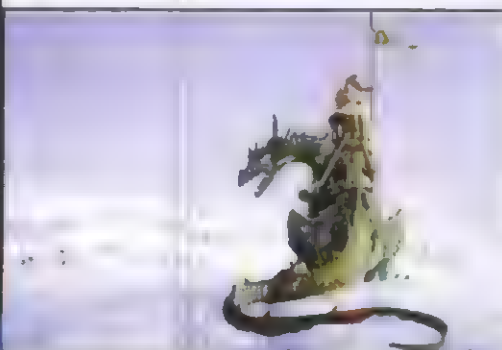
Sistem ne olursa olsun önce bir yaşam felsefesini benimseyerek karakterinizi onun üzerine kurmak yerine karakterinizi tasarladıktan sonra ona en uygun düşünce tarzını seçmek daha uygun olacaktır. Böylelikle oyun esnasında "Acaba ben bu durumda nasıl davranmalıyım?" diye düşünmekten kurtulmuş olursunuz.

KAĞITAN DIŞARIYA...

İşin bu kısmını tamam adiktan ve karakterinizin olaylara karşısındaki nasıl tepki göstereceğini belirledikten sonra onu gerçeğe bir kez daha yaklaştırmak için araştırmalar yapabilirsiniz. Özellikle dünya tarihine ait bir senaryoda oynayacaksanız, o dönemdeki yaşam koşulları, sosyal ortamı, hatta kullanılan dil ile ilgili bir kaç sayfa karıştırmamız menfaatiniz içindir. Eski bir İstanbul beyefendisi,

"Çok komiksiz" yerine "Zâti âli leri latfe ediyorlar" demeyi tercih edecektir. Eğer konuyla ilgili bir kaç kitap okumuşsanız, o zaman diğer oyuncuları çevreyi anlatan bir rehber ya da kasabanın bir yerlisi rolünü oynayıp bir hayli hava basmanız da mümkün olacaktır.

Karakterinize sıkı bir özgeçmiş hazırlayın. Erişmeden geldiğinizce boşlukları doldurun. Örneğin kardeşiniz yılar önce kaybetmiş birin tanıdık mayı düşünüyorsanız karakterinizi sonbetlerde yarı zca "Yıllar önce kaybettim karım"





Kişisel özelliklerinizle beraber de Bu oyunun hang aşamasında ne işime yarar? diye düşünmek yer ne karakter nizi butunleyecek özelliklerin seçin. Misa AD&D de "proficiency" adı verilen bireysel yetenekler arasında kudu rakılık, marangozluk, dıkış dıkma, yemek yapma gibi pek çok oyuncu tarafından angarı kabul edilen bir dıkı seçeneği vardır. Bu

İçin Jyguła-

Gökhan'ın ise ne okuduğu
meçhul. Sahi, sen ne
okuyordun?

Level Vakası

Soğuk bir kış gecesi, saatler gece yarısına yaklaşmışken Kasımpaşa'da ışıkları yanan tek bina, Level Oyun İnceleme Kompleksidir...

Çünkü ke gençlerdeki elektrik kesintilerinden etkilenmeden, oyunlara rahat rahat incelemeye o anak veren dev enerjator tüm Kasımpaşa'da yataklarına uzanmış uyumak isteyen insanları çidirtir. Na yer göçüyor iniyor.

Kahkaları mizin ve oyunlardaki bulguları ediyormuz kufur em zın y ne çevre halkın n terbiyesini bozmaması için ses geçirmez malzemeyle kaplanmış duvarların miz sayesinde uzak kalabiliyoruz. Enerjator kuruluşunun yerini Soldier Of Fortune demosturacak slan ve haykırı sesler dolduruyor.

Oyun salonuna giren Y.M.S. nan'ın kullanıma mayan bilgisi sayar. Uarda Unreal Tournament' açması ile hem Soldier Of Fortune oynayan Level editorlerinin, hem de Level Kompleksinin bodrum katındaki küçük bir odada çalışmaları yürüten kardeş derg. Chip'in mağdur yazarlarının oyun salonuna gelmesi bir ol-

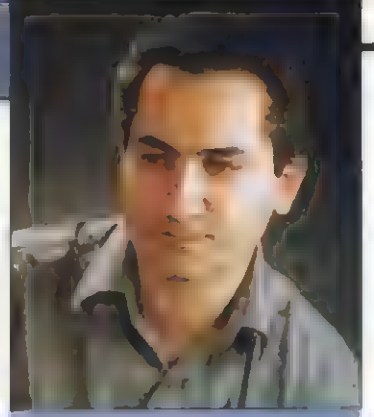
mustu.

Herkes bir makinenin başına geçip İnternet'ten sunucumuza bağlanarak zevk içinde Unreal Tournament oynayacağına sanan zavallı bir kurbanın gelmesini ve 15 kurt 1 kuzu oynamayı beklerken her zaman olduğu gibi yanış oyunu çalştıran grafikerimiz Gökhan'ın yanışıkla açtığı oyunun F fa o ması nedeniyle makinelere bütün Unreal'ler kapatılarak derhal F fa'lar açılması ve 10 dakika içinde Lan üzerinden gereksiz bir futbol maçı başlamıştı bile.

Kadınlar! %100 Baş Belaları

Maalesef, erkek arkadaşlarımızın bir bölümü hatasız olan ve tüm hayatını zıttı eden bu futbol maniyaklığını düzeltmek için bir patch çıkarmasını beklemekte. Niyetimi harcamak niyeti içinde olduğum için havanın buzuna aldırmadan patonun alıp, Level binasının arkasındaki yapay gölün kıyısında

da uzun bir yürüyüş yaparak biraz kafamı dağıtmak üzere dışarı çıktım. Soldier of Fortune'daki harika atmosferi düşündüm biraz. Grafikler veya sesleri hiç de büyük bir yenilik olmayan (hatta yeni değil eski olan) bu oyundaki harika sinematik aralar ve animasyonlarla bütün dizaynların oyununu ne kadar çekici yaptığını düşündüm. Oyun üreticilerinin de bu gibi yenilik teknolojileri geliştirmek için yarışacaklarına ve sistem ihtiyaçlarını her geçen gün arttırıp oyun severlere masraflar çıkartacaklarına mevcut teknolojilerin sınırlarını biraz zorlayıp, Soldier of Fortune'da olduğu gibi akıllıca bir çizim ve etkileyci bir senaryo ile yeni oyunlar yaratsalar, oyun severlerin yeni mal kanelleri almak için harcaacakları parayı daha çok oyun alabileceklerini neden göremediklerinin cevabını bulmaya çalıştım. Düşünsenize, hepimiz orijinal oyun alamadığımızdan sıkıyıkayet ediyorsunuz ama heredeysen her yıl mutlaka 300-500 dolar



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Rising Sun
Team Fortress
Çiftetelli

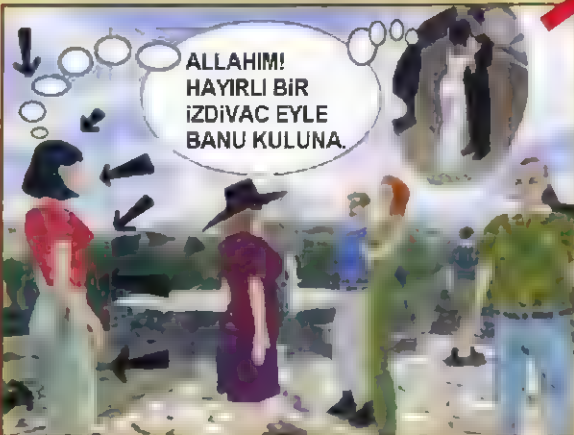
ık bir upgrade yapmanız gerekiyor. Neyse, iste tam bunlarla kafam yorarken, gölün uzakta kalan tarafında, Level kompleksinden cılız sesler gümeye başladı. Gözlerimi kısip biraz dikkatlice baktığımda binanın polis arabaları ile çevrildiğini gördüm. Neer olduğunu ben de sizler kadar çok merak ettim ama hikayenin geniş buraya sığacak gibi değildi. Bu ay hazırladığım fotoromana beklemenizi hatırladım. Merakınızın dağ alacağını eminim.

Allah hepinizi kadınların şerrinden ve futbol pesinde kosturan erkeklerin sıkı göğünden korusun. Sevgiyle kalın.

Bir haykırışın öyküsü

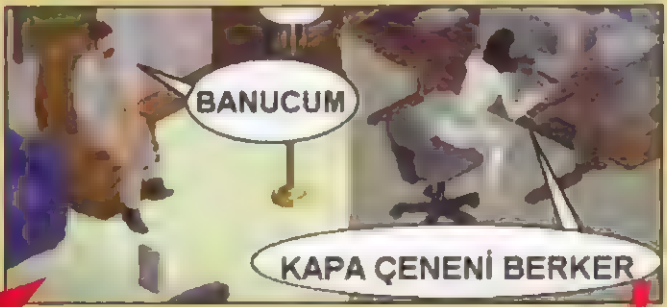
BANU

Aylardır yazdım durdum. Bizim dergide bir Banu var diye. Okuyucular onun ismini hiç görmediler yazıların altında. Ama o hep buradaydı. Son aylarda gittikçe güçlenen ve dergimizdeki kı, derginizdeki kontrolü ele almak üzere olan bu hanımın en son marifetini sizlere anlatmayı ve bu şahıs hakkındaki takdiri yine sizlere bırakmayı görev bilirim. Buyrun okuyun...



Ortamlarda do aşarak, yaşı gelen her hanım gibi beyaz gelinlikle mürüvvetine ermeyi hayal eden sevgili Banu, bu amacına ulaşabilmek için girmedik ilk, katılmadık doğa gezisi bırakmamıştır ama sonuç yine de nafiledir.

Her hafta sonu dağlar tepeler teperek katıldığı doğa gezilerinden el boş şekilde dergiye dönen sevgili Banu her geçen gün biraz daha agresif, biraz daha tehlikeli hale gelmektedir ve dergide terör havası estirmektedir.



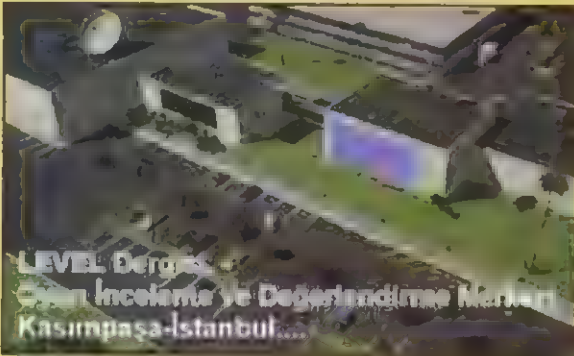
Aslında Banu'nun olay çok daha eskilere dayanmaktadır. Daha ilkokuldan beri çok şınn bir kız olan Banu, daime etrafındaki ilginç nim odağı olduğu için son derece şımarık yetişmiştir. Ve şeytanlık ruhuna işlemiştir.



Ancak e bette Banu'ya da dersini verecek gurur kaynağı erkek er vardır dünyada. Üsen'in mezuniyet balosu, sevgili Banu'nun hayatındaki dönüm noktası olur. O gün yaşadığı çokları bir daha as a çıkamaz.



İşte o günden beri Sevgili Banu, erkek ere karşı çok büyük bir kin duymaktadır ve insan ya da hayvan olsun bütün erkekleri yok etmek için planlar kurmaktadır.



Banu, hain planlarını uygulamak için yeterince beklediğini düşünmektedir. O gün Leve'in merkez binasında sakın bir Level günü daha yaşanmaktadır ama her gün olduğu gibi sakın sakın işine gelen Banu artık içindeki dinmeyen öfkeyi ve nefreti daha fazla bastırarak yetinde oimadığını gösterecektir.



Herkesin mutluluk ve huzur içinde yeni gelen oyunlar test ettiği bir anda kondor ardan gelen seslerle Leve Oyun Kompleksi'nde korku dolu saatler başlar, Banu artık harekete geçmiştir ve önce erkekleri n kalesi konumundaki bu dergiyi ve sonra nefret ettiği yazarı, Cem Şancı'yı yok etmekte son derece kararlı görünmektedir.

Aslında bu acı olay maalesef bilgisayar oyunlarının bayanlar üzerindeki etkisini ve bayanların neden bilgisayar oyunlarından hoşlanmayıp uzak durduklarını açıklayan sosyolojik değeri yüksek bir örnek olur bizim için. Ne yazık ki kızıllar bir oyunla uzun süre ilgilendikleri zaman oyunla gerçeği birbirinden ayırma becerisini kayılabilecek kadar gelişmemişlerdir.



Dergide bizimle birlikte tüm gününü oyunların içinde geçiren zavallı Banu da bu kaosun içine düşmüştü. İşte, sa dırıya başladığı anda Banu'nun aklından geçenler...



E bette LEVEL Kompleksi'nden silan sesleri gelince polis derhal harekete geçer ve ilk olarak, çitiden haber alamadıkları için olayın sorum usuna adicecek potansiyel şüpheliler araştırmaya başlarlar.

Ancak hepimiz çok iyi biliyoruz ki demir parmaklıklar veya silan korumalar onu asla durduramayacaktır. Ne yapıp edip bir gün o napışaneden kaçacak ve bu sefer geldiğinde içindeki intikam ateşinin alevler çok daha kızgın ve parıltı olacaktır. Sonumuzu erteleyebilir ama engelleyemeyiz. Çitinkü onun adı... BANU...



Ancak çok kısa bir süre içinde polis gerçeği anlar ve derginas na operasyon düzenleyerek Banu'yu etkisiz hale getirtirir.



Onbeş yerinden yara alan Maho hastaneye kaldırılırken, diğer yazarlar saklandıkları yerlerden çıkarak kazasız belasız kurtulmalarının şerefine birkaç posta "Soldier of Fortune" oynarlar ve kendilerini pizza ismarırlar. Dergiden bir kez daha eksilmiştir.



bittir...

Bu ayın özelliği neydi? 29 güne sığması dışında...

Bir takvim taşıyor musunuz yanınızda? Hatta daha basiti, saatiniz var mı? Kaçı gösterdiğiyle ne kadar ilgilisiniz? Kaç defa mesela 11'i 25 geçe saatinize baktınız?

Kaç yaşındasınız, kaçın hatırlıyorsunuz? Daha kaç dakika, kaç birim zaman devam edebilirsiniz soru işaretleriyle dolu bir yazı okumaya? Pekî, tüm bu soruları "ne farkeder" diye cevap ar mısınız?

Gecenin bu geç saatinde (ama geceyi uykuyla geçirilenlerin günün erken bir saat) oturup zaman üzerine acımasız yorumlar yapmanın bizi nereye götürceğini söyleyeyim; zaman dediğimiz, önce 24 saatle güne, sonra 7 günle haftaya, sonra 4 haftayla aya, 2 aya yıla tamamladığımız zamanın, adaletsizce parçalandığını, bu zamanın sadece onları tat edenlere ait olduğunu ama hepimizi birer kurmalı saat gibi itaatkar hale getirdiği için değiştirilmeden (ya da ortadan kaldırılmadan) kullanılmaya devam edildiğini söyleyeceğim. Sonra belki biraz daha abartıp bu hayle zamanı inkar ettiğimiz ilan edeceğim. Biz yaşandıran şeyin yarı ar değil katkısız zamanın kendisi olduğunu hatırlatacağım ama hep aynı cevap gelecek, "farketmez ki..."

Simulated Life

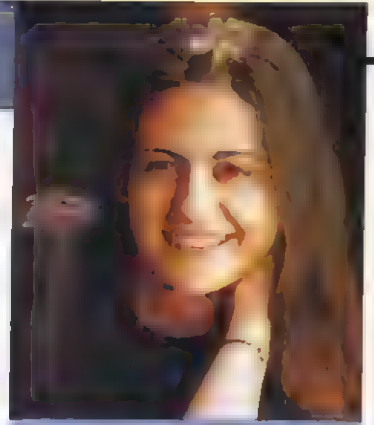
Aslında sadece geçip giden, hayatı da yanında sürükleyen bir zaman kavramı söz konusu. İnsanlar için. Bunu gündelik hayatın zıddı çok sık hissedebilmeye şansınız olmuyor ama mesela doğum gününüzde ya da okulun bir yılı daha bittiğinde ya da defterinizin son sayfasını doldururken ya da The Sims gibi bir oyun oynarken fark ediyorsunuz zamanın gerçekten geçtiğini.

İnternet hayatımıza girdiğinden beri pek çoğumuzun kendin at hissettiği bir başka hayatı daha var. Sanal yaşantılarımızda bir yandan gerçek hayatımıza sığdıramadığımız bir şeyleri yürütmek, bir yandan da bu yan gerçekliği aştığımız gerçeklerle bağdaştırmak için fırsatlar yaratıyoruz. Aslında burada da öğrenmeye, i etiyim kurmaya, bilgi paylaşmaya, zamanı tüketmeye devam ediyoruz. Gerçek hayatımızın verilerini kullanıyoruz. Ama belki de "gerçek" in önemli bileşenlerinden biri olan "mekan" in yokluğu (ya da aştığımızdan başka bir başka anlamda var olması) kaçınılmaz ola-

rak ikinci bir gerçeklik içinde olduğumuzu hissettiriyor, onine iken Her neyse, konumuz İnternet değil, konumuz İnternet'ten sonra kendimize ikinci bir hayat yürütebileceğimiz yeni bir şey bulmuş olmamız.

Başlangıçta iyi bir oyun olduğunu düşündüm The Sims'in Arayüzüne, oynanışına, grafiklerine kısaca surede uyum sağlayabileceğim, sürükleyici bir oyundu. Sonra orada sürdürdüğüm hayata da uyum sağlamaya başladığı mı farkettim. Kurallarını sizin belirlediğiniz bir hayata itiraz etmenin 2. söz konusu olmadığı için çok çabuk olarak, yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu düşündüren ve yeni bir hayatı idame ettirme şansı veren ve artık sadece bir bilgi sayar oyunu olduğundan emin olmadığım bir yaşam biçimi sunan çarpıcı bir şeydi. Zamanın geçişini gündelik hayat takinden çok daha belirgin bir biçimde hissettiniyordu ve siz çıkmadan alan Sims dünyasının bir parçası olabilmek için yapılabilecek her şeyi yapmaya zor uyordu.

Bilemiyorum, oyunda bu dün-



Serpil Ulutürk

Urban Chaos
Gabriel Knight 3
Omikron

yada yaşadıklarının hepsine yer verilememiş ve aslında günde iki hayat pek çok noktada şimdi olduğundan daha fazla aksiyor ama oyuna yön veren mantık o kadar kusursuz ki işte itiraf ediyorum, şu sıralarda günümün bir bölümünü Sims'in hayatını düşünerek geçiriyorum.

Yaşamın Perdesi

Hatta kendi evimdeki davranış biçimlerim, insanlarla ilişkimde Sims hayatımdaki yaşam biçimiyle karşılaştırıyorum. Karşılaştırdığı mı fark ediyorum sık sık. Tpkı İnternetteki sanal dünyada olduğu gibi Sims dünyasında da aslında gerçek hayatımız bir çözümünü yapabilmek, ne yaşadığımızı fark edebilmek için fırsatlarla karşılaşlıyoruz. The Sims'in bu çözümlemeye yapabildiği en iyi şey zaman kavramını hiç unutturmaması ve sadece köşelerde değil bütün yol boyunca hang hızla aktığını düşündürecek bir yapı üzerine kurulmuş olması.

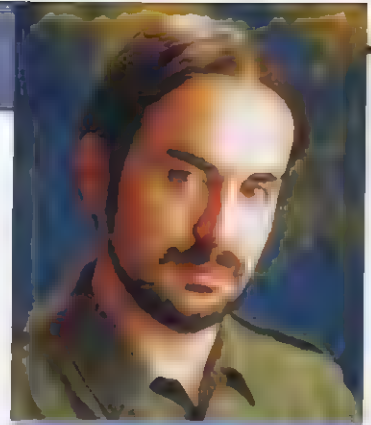
Şimdi beni düşündüren şey bu oyunu günün birinde İnternet üzerinden oynamaya başladığımızda, yani iki ayrı sanal gerçeklik duygusunu bir araya getirip kendi hayatımızı karşılaştırdığımızda nasıl bir şekilde karşılaştığımız. Belki de kendimizi bir Sims olarak tanımlamaya başlayacaksınız. Sanal komşularınızla, sanal akvaryumunuzla, sanal işiniz ve paranızla. Sanal kaygılarınız, beklentileriniz, duz ekranı televizyonunuz, berber koltuğunuz, sevgiliniz, sena olmaya bir zaman eşliğinde hayatınızın iyice parçası haline geldiğinde belki de Sims'inizi öldürmek istersiniz. Bu beni cdd şeklinde düşündürüyor.

Serpil Ulutürk, kendini sanal yaşamın koridorları içinde çoktan kaybetmişti. Sims de üzerine tuz biber ekti.



Oyunların Garip Dünyası

Yaşamımızda kabuslarımızı süsleyen herşey oyunlarda eğlence kaynağı olmak zorunda mı?



Tuğbek Ölek

Urban Chaos

Unreal Tournament

Swat 3

Oyunculardan niçin zevk aldığınızı düşünün. Zevkle eğlenmenin işkisi ni düşünün. Oyunlarda attığınız miz maceraları düşünün. Siz Day of the Tentacles'in garip olmadığınızı söyleyebilir misiniz?

Bir süredir bunu akımdan atamıyorum. Bizim için oyunlar zevki veya eğlenceyi kılan ne? Niçin oyunlardan zevk almak için birleştiren o durgun durgunluk. Oyunculardan kan ve vahset ve zavallı küçük çocuklar gibi sacma geyiklere girmeyeceğimi e bette. Ama millerce uzanan kondorlar boyunca binlerce insan o durmanın zevk nereden. Neye gerçek yaşamda bizim için çrenç olan şeyler oyunlarda ekstra keyif malzemesi. Bu acıdan tutarlı o an tek oyun tıp spor oyunları olsa gerek. Ne de olsa zevk ve eğlence için yeterli nedenleri olduğu gibi gerçek yaşamda da bu fazla yeterli benzer şeyler ifade ediyor. Ama ben 600 metreden birini sniper'la vurmayı 90 dakikada go atmak tan daha çok seviyorum. Ama bunu eğlenceyi kılan ne açkçası bilmiyorum.

Neyse bu ay aklı çok karışık. Zaten fark etmişsinizdir yazının başından beri bir kısmınızı dğer köşelere geçirmeye çalışıyorum. Ama diğer yazıları tekrar okuduğumda onların kafalarının çok karışık olduğunu gördüm. Ne oldu bize bu ay çok uykusuz mu kaldık v tam nimiz mi az geldi. Neyse ben oyunların garip çin bir yana bırakıp Şubat'ta neyin kasvet vengimi düşünüyüm bir süre. Hem daha fazla sizinde kafanızı yormamış olurum.

Tuğbek Ölek, bu ay ürpertiyi hisseden okuyucunun arayışında yazmıştır...

Boye bir şey var mı sizce? Oyun dünyasını kas tediyorum. Yani şu oyunlarda olup biten her şey, bir dünya olarak algılayabilir miyiz? Bence evet. Çünkü oyunlar her yönleriyle birbirlerinden ne kadar farklı o saır da hepsinin ortak yanları var. Bu ortak yanları grafiklerde veya oynanışta aramayın sakın. Bunlar oyunların etik değerlerinde oyunların içindeki tutellerde gizli. Bunları hiç hissetmediniz mi yukarı. Mesele oyunlardaki iyi ve kötü karakterler. Bir oyunda kötü bir karakter de olabilirsin zayıf bir karakterde ama asla Nazı olmazsınız, ya da küçük çocuklara tecavüz edip onarı öldüren bir sapık, o nrunu fahişlikle geçirmiş yaşlı bir kadın. Çünkü bunlar gerçekten kötüdür. Oyunlarda bizim olabileceğimiz kötü karakterleri se ne kadar kötü ka p ve acımasız olur larsa onunlar tam bir kahraman dırlar ve kahramanlar aslen iyidir. Değil mi Horny?

(Not 1/ Blax'in Yazısına Gonderme. Simdi hepimizin ayrı ayrı soruma hemen cevap vermenizi istiyorum. "Bir oyunda Nazı olmazsınız" ucdığınızda içinde Nazı olan bir oyun hatırlamaya çalıştınız mı? Pekli hatırlamaya çalışınlara soruyorum. Şu ki şablondan hangisi düşünceye daha çok uyuyor? "Acaba gerçekten yok mu?" mutlak şüphesiz yazdığınız doğru olup o amayacağını mi düşündünüz yoksa "mutlaka vardır bu herif hatırlamıyor. Dur ben şimdi bulurum na şey vardı nani" uka ağıyla mı? Evet şüphesizler ka abilir. Ukalalar hayat ders almaya Had Sefnada'ya gidiyor. Ben size geçen ay oyun yok dememiş miydiniz?)

Tamam fazla uzatmayalım. Verdiğim örnek doğru ya da yanlış. Oyunların dünyası var ya da yok. Ama bir gerçek var ki gün gibi ortada. Bu işte bir garplik var. Yani oyunlarla ilgili pek çok şey mantıksız. Bu yüzden Oyunların Garip Dünyası dedim yazımın başlığına. Demek istiyorum ki bir oyun dünyası olsun ya da olmasın

çok garip. Neyse benimde kafam karıştı demek istediğimi açayım biraz. Dünyada Mad Dog yanındaki bilgisayar da oyun oynuyor. Her şey sıradan ve rutin her zamanki akşamlardan birisidir. Oynadığı oyun Soldier of Fortune. Vurduğu insanların kol arı bacakları ortada sağı dıkça zevkten dört kose oluyor bağırp da gırıyor. Ben tam Sim'lerinin sosyal ilişkileri için tasarlanırken yarırimda bir ses patlıyor "ona ölüm kurşun arkadan nasıl çıkmış bak". İşte o an doğru an. Tüm zamanın yavaş adığı herkesin slow motion hareket ettiği gerçekleri gördüğünüz an. O bir an sizin için aslında 10 saniye kadar sürüyor ve beyniniz şu eşsiz paragrafı üretiyor konuşmak için o en der fırsatı aradan birini yakalamışken.

Bu adam ne zevk alıyor bu isten. Yani gerçekten bir silanı olsa bu adamın kaksı 30cm den beynime bir kurşun sıkırsa ve beynim ofisin duvarlarına dağılsa bu onu mutlu eder mi? Hayır sadece önce derin bir ürperti hissedersen sonra derin c durmamacasına kusar. Hatta Banu'dan bile fazla kusar yufka yureki Mad Dog."

Sonra ona dönüyorum ve aslen yukarıdaki paragrafın özeti olan şu cümleyi sarf ediyorum "Ölüm ne zevk alıyorsun bundan". O beni duymuyor bile. Çünkü yakın mesafeden shot gun ile vurulan birinin anatomisinde oluşan değişimler şu an onun için sosyal ilişkilerden daha önemli. Ona bakıyor ve yargılıyor. "Zavallı sim". Sonra monito-

rume donuyorum. İşte o doğru an. Her şeyin yavaş adığı ve beyninizin fazladan bir paragraf daha kurmak için bir on saniye daha bu duğu o eşsiz an.

Ukalak etmek ve hor görmek beni niçin mutlu etmeli ki? Ben ne zevk alıyorum şu karşımdaki oyundan. Kendi bana yasa mım bu zavallı senal evcillere tekrar atmak bana niye keyif ver sin ki. Kendi yaşayamamış çim bir oyunda niye tekrar ediyorum ki?"

Sonra tekrar Mad Dog'a dönüyorum ve yukarıdaki paragrafın özeti mahyetindeki şu cümleler kuruyorum "Ssstt küçük çocuk. Bu oyunun multiplayer'ı vardı değil mi? Bak acımam yoktur ama. Kan çıkmazsa para yok bil yosun."

Not 2/ Loser'in yazısına gonderme. Tekrar bir sorum var. Mad Dog ile yaşadığım macerayı okuduğunuzda "bu adam oyunları fazla ciddiye alıyor" dediniz mi kendinze? Eğer cevabınız evet ise yazıyı okumaya devam edin. Eğer hayır ise gerisini okumanıza gerek yok. Serpi'nin yazısına geçip senal hayatın anlamı üzerine kaygıların.)

Sanırım boylesi daha iyidir. Yani akımda yer eden olaylardan birini anıtmam. Simdi düşüncelerimi daha rahat toparayabirim. Mad Dog'la ken yasadıklarımı ve düşündüklerimi bir değerlendirmeye size hiç doğallı geliyor mu? Yani garip değil mi? İkimiz o an oyun dünyasının birer parçasıyken, Bence oyle



Şablon Hayatlar

Hiç düşündünüz mü, tanımadığınız insanlar hayatınızı nasıl etkiliyor? Kafanızdan geçenlerin hangileri gerçekten size ait, hangileri başkalarının empozesi? İyi düşünün...

İnsan, sanıyorum sosya bir yaratık olmasından dolayı, kendini bulmak için sürekli olarak dünya açma ihtiyacı içinde. Özümüze ulaşmak için diğer insanlardan yola çıkması gerektiği gibi, komik bir düşünceye seplanmış kalmışız. Doğduğunda ham bir kıl parçası olan insan, bebeklikten yetkinliğe kadar uzanan kısacık zaman içinde çevresinden aldığı darbeler, etkiler ve bunlara karşı verdiği tepkiler sonucunda ortaya çıkan bir neykel gibidir. Bu çok doğa, doğa olmayan, neden kendimiz sürekli olarak "diğerleri ne düşünüyor" boyutuna endeksli bir yaşametrafında geçiyoruz? Size bastır bir örnek: neden kendi evimizin içinde esofman veya sort a do-

şırken Ağustos'un sokakları kapladığı bir günde, en fiyakalı (ve bunaltıcı) pantolonumuzu Polo gömüğümüzü giyip ev sınırlarından öyle çıkarız? Çünkü bizim için her şeyden önemli olan kriter "diğer"lerin gözünde "biz"iz. Ne yaptığımız, nasıl yaptığımız, hatta onu gerçekten bizim yapmak isteyip istemediğimiz bile başkalarının qudusunda inanmıyoruz musunuz? O zaman size minik bir test uygulayalım. Üstünüzde en sevdiğiniz esofmanın zı çekin. Yaşadığınız mekanın en navaı cafe sine girin, gerçekten hoşunuza giden herhangi bir yere oturun. En sevdiğiniz içecek söyleyin. Kahvenizi (veya her neyse) yudumlarıken, oradaki diğer insanlarla araya birbirleri-

ne kendilerini satmak için gelmiş olanlarla göz goze gelmeye çalışın. Sizi ezen bakışlara karşılık vermeye çalışın. Buraya kadar her şey yolda gittiyseniz bile, insan arın bakışları altında ezilmeye başladığınızda çok sevdiğiniz o esofmandan utanacak, beğenerek oturduğunuz o masadan kalkıp en sevdiğiniz içeceği yarım bırakıp maçıp bakışlarınızla birlikte dışarıya kaçacaksınız. Peki neden? Çünkü insanların gözünde değeri niz belirlenmiştir. "Bastır herif", "Rukus kadın". Kesinlikle bize ait bir değer. O cafe de bulunan ve çok yüksek ihtimalle hayatınız boyunca bir daha asla görmeyeceğiniz, görseniz bile hiçbir şey n değişmeyeceği o insanların hakkınızdaki düşünceleri

sizin için her şeyden önemlidir, bir yaşam kriteri haline gelir. Artık olmak istediğiniz kişi değisiniz, "olmanız istedikleri" kısısınız. Kendi içinde kistirdiniz.

Nereden çıktı bu şimdi demeyin. Her zaman o dugu gibi, bu ay da koşun. En son sanı yede yazdığım için orta kta kafası kesilmiş horoz gibi. Bu ay ne yazacağım, ne yazacağım?!!' diye dolanırken, konu kendi ayağıyla bana geldi. Kapıdan çeriye hızla giren bir arkadaşım (ismini ve birazdan anlatacağım olaydaki bazı noktaları bırakacağım) bir internet servisi sağlayıcının açtığı bir duğunu, bunu kullanarak normalden çok daha fazla süre boyunca normalden daha az ücret ödeyerek internet bağlantısı sağlanabileceğini heyecanla anlatmaya çalışıyordu. Sonradan, üzerinde düşünceye kadar zaman olduğunda aslında çocuğun haklı o-



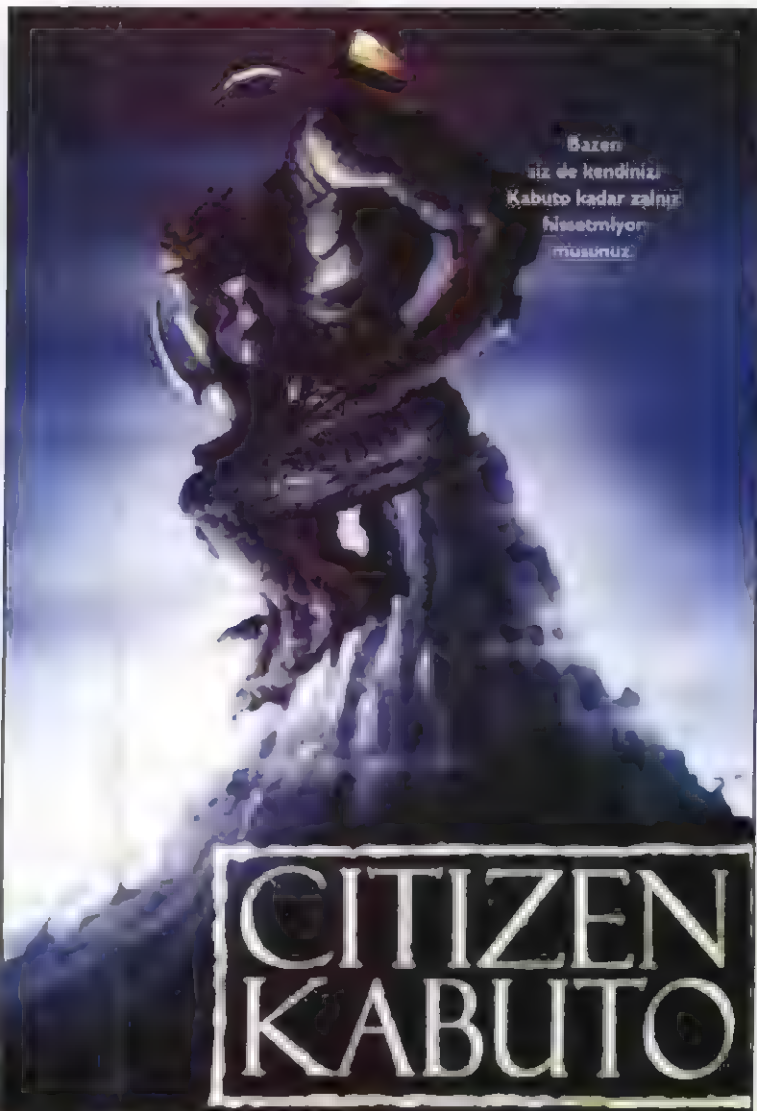
duğunu anladık. Ama o heyecanlı bu dugu bu 'yasal hini k'e' inanmak istemeyen biz, hemen yaftayı yapıştırdık. "Oğlum, tek uyanık sen misin? Mutlaka daha önce düşünmüş erdir böyle bir şeyi, sen ancak kendini kazıklar sını, ha ha ha!"

Ne kadar kolay değ il mi? "Sen kimsin ki kocamaaan büyük er n düşünemediği bir natayı, koca bir şirket n pazar ama politikasını da açık bu dugu n iddia ediyor-sunuz? Sen günübirlik işler yapmak a yatkımlı, hayalleri o mayan, aklı bütün insanların toplam Q'sunun, toplam insan sayısı na bo unmesiyle bulunan rakama eşit, gayet vasat bir insansın. Çünkü öyle o mar n istiyoruz. Çünkü farklı, daha zeki, atık, qırışken, hayallerine inanan ve bundan güç alan bir sı olursan senden korkarız. Sen, en iyisi mi, uyul. Taa ki ölüm omzuna e inı koyup seni uyandırana dek.

Ama siz uyumay n. İnsanlar n size biçtiği hayat elbiseler ne sığmaya çalışmayın. Hayatınız üzerinde asla tam olarak kontrol sahibi o me yacağ nızı zaten biliyorsunuz. Ama, en azından ortalıkta dolaş an birkaç çeş it 'yaşam şablonu'na uymak için çabalamayın. Brakın hayat sız bir süre sürüklesin. Gerçek kendizi nerede bulacağ nızı asla bilemezsiniz. Bir murekkep damlası olduğunuzu farzedin, suya düştüğünüzde biraz dağılacak sınız, ama fazlalık ar sızden ayrı dığında geriye kalan gerçek "SİZ" olacaktır.

Ne diyorum ben ya??

Sinan Akkol, önce kafasında dolaş an kırk tilkinin kuyruklarını birbirine bağlayıp, sonra "Acaba hangisinininki önce kopacak" diye düşünmekten kafayı üşüttü.



POSTA KUTUSU

Level oyun incelemeleri ve test binasının sonu görülmeyen uzun koridorlarına geçenin karanlığı ve sessizliği çıktığında, dışarıdaki soğuğa karşı kendisini koruyacak kalın paltosunu üzerine geçirmiş bir adam çıkar ofisten ve yavaşça adımlar uzun koridoru çıkış kapısına kadar.



Koştuğunun altında yüzlerce mektup arasından seçilmiş bir deste zarf taşıyan, yanaklarındaki ve alınındaki hayatın belirsizliğini, çizgileri acı çekmekten çok acılara rağmen bol bol gülümsemesine borçlu olan ve bununla gurur duyan o adam, bir yandan yurruken bir yandan da gözluğunu çıkarır gömüğünün üst cebinden

Koridorun loş ışığına rağmen merakla okumaya çalıştığı mektuplardan birine takılmıştır gözü Gözluğunu bir sapından tutarak bakar gözüne Binadan çıktığında dışarıda onu bekleyen Zeyno'nun (Sivas Kangal) başını okşayıp, eve doğru yol almaya başlarlar birlikte Kasımpaşa'nın tehlikeli sessizliğinde hiç bir golge yaşanmaya cesaret edemezken ona ve Zeyno'ya geçecek zamanın bir giden bir gelen şikâyetinin altında mektuplardır birini okumaya çalışır adam. Eskiden bir arkadaşının sözü aklına gelir ilk mektuba göz atarken.

"Cem!" demistir arkadaşısı vakti zamanında "Bir mektup sadece yazılardan oluşmaz mektuptaki duygu arı da okumayı başarmasıdır. Elindeki kağıt parçasına onu yazanın duygularını da ekleyemiyorsan italik harflerle, mektup okumuş sayılmazsın. Ders kitaplarındaki ünlemler okur gibi okuyamazsın bir mektubu unutmaz."

Halife gürümser adam ve "Ah Burcu!" diye geçirir içinden "Nerdesin şimdi kimbilir? Duşunceleri eski günlerden kurtarıldığında tekrar eindex mektuplara doner bakışarı"

Zeyno bir yandan adamın etrafında donup bacaklarını, paltosunu koxayıp çekşitirip oyun oynamak isterken bir yandan da naince yakınlaşmaya çalışan karanlık gölgelele hırılayarak sevdığı adamı ten kelerden uzak tutmak için uğraşmaktadır. Sadık dostunun hassas duyuları saye



sinde güveni içinde olduğunu bilen adam tüm dikkatini elindeki kağıtlara vermiştir

Tomb Raider Hastasıyız

İzmir'den gelen bir mektubu okurken gülmüser, kendini tutamaz **Simten ve Burçak** smindeki k okurun yazdıkları ni okurken bir yandan da Zeyno'nun başını okşamaktadır

"Merhaba! Biz 13 yaşında iki kuzeniz. Tam bir Tomb Raider hastasıyız. Tomb Raider'ın bütün CD'lerini aldık. Tomb Raider IV'de Tomb of Set bölümündeyiz. Fakat yanarı parça üzerinden atama bölümünü pek anıyamadık. Bu bölümü biraz daha açıklayabilir misiniz? Hilesini yapmak istediğimizde ise bre sabit durmuyor ve saydamlaşmıyor. Bulduğumuz yerde tımanan

cak bir yer de yok. Biz yardım olurmusunuz? Şimdiden teşekkürler." Diyen iki afacana ne cevap vereceğini düşünür, evine gidip bilgisayarının başına oturduğuna

Sonra, mektuptaki duyuları okumayı unuttuğunu hatırlar ve utanır, Burcu olsaydı hernalde çok kızardı. Tekrar bakar mektuba, dikkatlice ve arayıp çinde iki afacanın duyguları orada durmaktadır

"13 yaşındayız ama insanların bize bebek gözüyle bakmasını sevmiyoruz. Neden sadece Tomb Raider hakkında sorularla dolu bir mektup yazıyoruz? Aca bu büyükenimiz onlara ev ödevi veren hocaları olmadı, için daha mı mutludurlar? Yoksa biz Tomb Raider oynayabıldığımız için daha mı mutluyuz onlardan?"

Adam kısa bir süre durur, önündeki büyük taşın yolun ortasında ne aradığını düşünür ama bu fazla uzun sürmez. Taşın üzerinden atlayıp yola devam ederken, Simten ve Burçak'ın Tomb Raider'ın tam çözümünü verdikleri sayıyı almamış olabileceklerini düşünür. Oysa son sayıyı ellerine alsalar aradıkları tüm cevabın orada olduğunu görecektir. Ustelik bu iki genç oyun severin yazıya dökecekleri endişesinin Tomb Raider'daki sorunlardan daha büyük olduğunu farkeder. Kimin daha mutlu olduğunu o da bilmemektedir. Birmek de istemektedir. Tek arzusu bir an önce Soldier of Fortune veya Team Fortress 2 oynayıp delice sağa sola ates etmektir

Nisan'dan Beri Çok Yol Aldınız, Aferin!

Adam karanlık yolları erlerken, Leve ağırdığı k günler akına geçirir, ilk yazının yayınlandığı Nisan sayısından beri okurken nın yoğunluğu ile karşılaşmıştır. Gürümser. Elindeki diğer mektuba doner **Alican Yalçın** ner'den gelen mektup sorularla doludur

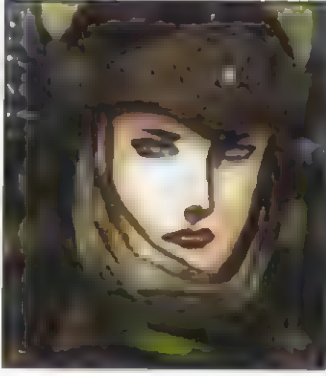
"Derginizi Nisan '99'dan beri alıyorum. O zamandan bu zamana epey yol aldınız. Gerek CD sayısında, gerek sayfa sayısında geride bıraktınız. Derginizi kendim aldığım gibi 4-5 arkadaşşıma da dağıtıyorum. Adam gülmüser ve "Bravo!" der cinden. Okumaya devam eder

"Şimdi bazı sorularım olacak, bunları yanıtlarsanız sevinirim

1- Level CD'sinde DLH (oyun hilesi) programını Türkiye'ye nasıl çevirebiliriz?

2- Bendeki Internet Explorer silindi ve yenisini yükleyemiyorum. Ne yapmam gerekir?

3- Derginizde Game Boy Color'dan haberler verirsiniz çok iyi olur



4. Resident Evil 3 Bilgisayara ne zaman çıkacak?

Ayrıca kopya oyunlara karşı attığın zıttıcaledeyi destekliyorum. Ama 10-15 milyon lira verip orijinal oyun alırsan sayısız kalemizde çok az. Yazının sonuna gelirken tüm level ed turlerine ve okurlarına selamlar ve saygılar diliyorum.

Ayşe ye çıkma teklifi edeceğim ama cesaret edemiyorum.

Adam karanlık sokakla durur aniden Zeyno'na baktığını anılamak için sahibine bakar dikkatle Adamın arkadan çok çok şey geçmektedir. Level CD sindeki DHD programının Türkiye çevrilmesinin umulanılmadığı derceğin canından çok sevdiği okurlarına nasıl söyleyeceğini düşünür uzun bir süre. Sonra, yoluna devam eder.

Mektupdaki soruya dayanarak, Internet Explorer'ın neden silindiğini düşünür. Yani E'nin kendi kendini silme özelliği yoktur. "Internet Explorer silindi" ne demektir. Bu bilgisayarım bana güldük ölsün diye ki de bir oyunumu çokertiyordum değil, bir şeydir.

Aklım gülerken kendi kendine Mad Dog aklına gelir. O koca adamın devamı ması okuruna karşılastığı emmoritör kafa zıttıgını ve kınları monitörün içinde devrelerin düz konta yapıları derg binasındaki sigortaları dumduz ettiğini, Level Bilgisayarlarından pek çoğunun bu anı beklenmeyen elektrik olayından dolayı hasar görüp yandığını hatırlar, "Ah koca Mad Dog namadın gitti" diye geçiren aniden "O koca sinirli yüzünden bu ay derg nerdeyse bir hafta geç çıkacak, Ah Mad Dog."

Adam, bilgisayara in kendi başına hareket etmeyeceğini ne duyorsa bizim halimiz öldüğünü anlamak ister. Ayrıca Internet Explorer'ını silmişse yani şikâyet ve tekrar install ediyorsa, Windows'un programı kaldırma seçeneği derlemesini salt

verecektir yazısında ama muhtemelen sorun daha büyüktür ve Windows'u yeniden install etmek daha sağlam olacaktır. Kafasının daha fazla bu gereksiz problemi yoktur istemez. Bide Gameboy mu tanınmaz? "Siyorsun peeeek" de demeyi ek sık etmez. "Sürpriz yumurtaların içinden çıkan oyunlar da anlatılabilir, olur mu?" gibi bir cümle de yazmay düşünür ama onu seven bir okurunu üzmemek istemez. Bir H.B. Herkes için Bilgisayar dergisi olarak bu tür sorunların onlarla paylaşmasını öğütmenin daha mantıklı bir çözüm olduğunu düşünür ve aynen böyle yapmaya karar verir.

Sonra sinirli yice geçince Adamın son sorusuna cevap vermek istemediğini anlar. Resident Evil III'ü ne zaman çıkacağını düşünene Ayşeyle ne zaman çıkacağını düşünme sin bence "der kend kendine Zeyno'nun kendisine girip girip baktığını görünce de susar. "Kendi kendime konuşmamalıyım" diye düşünür. Bu arada Resident Evil'in PC versiyonundan en ufak bir haber daha geçmediğini hatırlar.

Ece Seni Seviyorum

Gözlerini Zeyno'dan kaçarak utanca dğer mektuba geçer Adam. "Baskı isiniz yok mu kardeşim, nasıl oturup yazıyorsunuz kullanmıyorsunuz, ben okumaktan bıktım, siz yazmaktan bıkmadınız" diye söylenir ama neyin hak etmek için okumaya devam eder. Herketen HÖK@N'ın sinirli okuyucusunun mektubu lgnce gelir. Tekrar gülümser daha ilk satırları okurken 400 milyonluk zarar değil, 100 milyonluk zeyk kazandığını düşünür okuyucustan.

Se am, Ben bir PSX sanibiyim Oyunların tümü orijinal ve ben de bundan gurur duyuyorum. Fakat bu bana yaklaşık 400 milyonluk bir zarar verdi. Gran Turismo 2'yi hiçbir yerde bulamıyorum. Ne olsa yardım edin. Yani bir bilgisayar alacağım, çünkü eskisi çok eski 486 CD-ROM'la bile yok. 2000 dolar nakit param var. Nasıl bir şey alsam?

PSX oyunlarını yazıyorum seni dergide yazmasan da olur. NBA Live 98-99, NHL 98, World Cup 98, NFS 3-4, Croc 1, Crash Bandicoot 1-2-3 (hanka bir yurtdışı, tüm PSX'lere tavsiye ederim, böyle bir oyunu incelemeye nate ettiniz Level), Hercules (valla bunu kardeşim

adlı Nuclear Strike, Extreme Games, Top Gun vb. lyleri mi, ne dersin?

Bu arada Kültür sayfasına Christian Jacquin'ın Mısır Yargıç uclesmesini eklersiniz çok iyi olur. Ramses'i sevenler bunu da beğenecektir.

Subat sayısı çok iyiydi. Kutlarım ve en içten dileklerle "SİZİ SEVİYORUM."

(Ece seni daha çok seviyorum. Duy ve anla artık beni,"

2000 doların varsa çok iyi bir şey olabilirsin. Ama PIII GeForce 256'nın en hızlısından az olmasın" demek isteyen adam aylardır bir türlü oraya buraya para harcamaktan fırsat bulup biriktiremediği 2000 doların bu olduğunu anadığında tavsiye vermekten vazgeçer. Aynı anda, bu tür soruların Donanım kosesine göndermesini Sinan'ın ne kadar çok istediğini hatırlar. Ayrıca kadret bu okuyucuya ona göndermiştir. Tam da General Stuff sayfasına 6 ay için 2000 dolara sponsor olmayı ve sponsor adını 6 ay boyunca General Stuff sayfasında yayınlamayı düşündüğünü hatırlayınca, Herketen'e daha cazip bir önerde bulunmayı düşünür.

"2000 dolar bana yola son level'in en çok okunan sayfasında General Stuff'in en üstünde büyük puntorda, Ece Herketen seni seviyor, anla artık benim zımmı yazayım. Hem de 6 ay boyunca."

Sonra bu düşüncelerinden olurdu bir an korkuya duraklar gözbebekler büyür, yüzünde dehşetin zeri belirir. Derginin reklam hatunları gelir ve anı den aklına. Bu dergide bidden haksız kimsenin anlaşması yapılmaz, aklınız asada"

diyen kızlara başa çıkamayacağı düşününce Herketen'den alacağı 2000 \$'ın 500'unu reklam hatunlara rusvet olarak verebileceğini hesaplayıp dğer mektubu atmaya başlarken Herketen'in MİSİR YARGIÇ'ı yer ne bide onun romanlarını okuması gerektiğini geçirir akırından.

"Eyyvah Yine Kızlar Kazandı" ile "Yandık Kızlar Etrafta Başımız Beladıl" isimli romanların okusa, Ece'nin neden kendisini anlamadığını çözebileceğini düşünür ama sonra dergide bundan bahsetmekten vazgeçer. Kendi yazısında kendi romanlarının reklamını yapması hoş karşılanmayabilir. Bu yüzden romanlarından bahsetme fikrinden tamamen vazgeçer. Sadece bu mektubun cevabında değil, bir daha dergideki hiçbir yazısında Aklın Kitaplardan çıkan "Eyyvah Yine Kızlar Kazandı" ile "Yandık Kızlar Etrafta Başımız Belada"dan bahsetmemeye karar verir.

Adam Gerçek tüm kitaplarında kolayca bulunabilecek kalmamışsa bile kitapçıya spariş vererek kısa sürede elde edilebilecek "Eyyvah Yine Kızlar Kazandı" ile "Yandık Kızlar Etrafta Başımız Belada" oldukça güzel derin ama kolayca okunan ve okuyan herkes güldürecek kadar didaktik hatta basarsız kınlanmış romanlardır ama yine de bantsede meyeceğini düşünür adam gözlerini mektuplardan kaldırıp önünde uzayan ıssız caddeye bakarken. Hatta yeni çıkmak üzere olan üçüncü romanı "BU AŞKIZ GEZEĞENE GER DONMEYECEĞİM"den bahsetmek, okuyucuları ile yazdıklarını konuşmak ister ama oyun dergisi yazırdı ettiğinin buna izin veremeyeceğini farkındadır. Sessizce edger basını önüne ve dğer mektuba geçer.





Strateji Hastasıyım

Soğuk Kasımpaşa sokaklarında gecenin bir yarısı karanlığa aldırış etmeden ve bir taksi bulmaktan umudunu kesmiş şekilde Taksim'e doğru yürüyen adam, kendisi gibi Strateji oyunlarından hoşlanan bir okurun mektubunu elinde tuttuğunu anladığında sevinir. "Sonunda bir strateji sever" der ve **Trabzon'dan Servet Çakır'ın** yazdıklarını okumaya koyulur.

"Sevgili Level çalışanları,

Bir yılı aşkın süredir derginizi alıyorum. Tüm bu süre içerisinde dikkatimi çeken en büyük özelliğiniz sürekli kendinizi yenilemeniz ve mükemmelle bir adım daha yaklaşmanız oldu. Ben de yaygın hayatında bu ilkeye göre ilerleyen bir ailenin küçük de olsa bir parçası olmaktan gurur duyuyorum. Sizlerden birkaç isteğim olacak;

1- Heroes III'ün strateji köşesinde incelenmesiyle rahat bir soluk almış ve Erathia'yı Malkoçoğlu misali kurtarmıştım. Ancak şimdi de başım Disciples ile dertte. Yapı ve artifactleri tanıtan bir Disciples dosyası eminim benim gibi pek çok kişiyi havalara uçuracaktır.

2- Çoaktan anladığınız gibi bir strateji hastasıyım ve geçen aylarda Impression bize Pharaoh adlı bir oyun yolladı ki başından kalkmak mümkün değil. Bu oldukça zor oyunda ancak sizin yardımlarınızla rahatlayabilirim. Bir gün Strateji Ustası'nda ona da yer açarsanız Ra sizden razı olsun.

3- Abi nedir benim bu Armageddon's Blade'den çıktığım. Oyun yüklenmesine yükleniyor, ancak iş oynamaya gelince "CD not found" olayı başlıyor. Yoksa bu da bir kopya oyun sendromu mu?

4- Ve son olarak birkaç küçük

öneri. Bence oyun CD'si vermek yerine sayfa sayısını artırın ya da bir poster daha verin. Derginin fiyatının artması önemli değil, çünkü diğer dergilerin fiyatlarına şöyle bir baktığımızda Level'in kalitesi kadar fiyatıyla da zoru başardığını görüyoruz.

Her geçen gün gelişiminizi görmekten ve böyle kararlı bir derginin okuyucusu olmaktan gurur duyuyorum. Umarım hep bizimle olursunuz.

Mad Dog kim, Mad Dog'un gerçek ismi ne? Bu adam neden bu kadar gizli bir sır olarak saklanıyor. Amacı nedir. Gizli ajan mıdır? Neye benzer? Gerçekten söylediği kadar büyük ve yavaşlık mı yoksa bu sadece bir atıf mıdır?

Servet'in, Ceasar III'ü oynayıp oynamadığını merak eder adam, çünkü Pharaoh, Ceasar'ın görev pakedi gibi bir şeydir. Ceasar III'deki pek çok strateji Pharaoh için de geçerlidir. Yani mutlu bir şehir kurmak için gerekli alt yapı ve yerleşim sorunları Ceasar III ile ilgili bir tam çözüm okunarak kolaylıkla çözülebilir. Ancak iki oyun arasındaki diğer farklılıklara ve yeni bir strateji rehberine önümüzdeki aylarda yer verebileceğini aklında tutmaya karar veren adam yurumeye devam ederek, diğer sorular için ne cevap vereceğini düşünür.

Bu arada Disciples ile ilgili soruya cevap vermek istemese de, eninde sonunda bilgisayarının başına oturduğunda bir cevap yazacağını bilir ama ne yazacağını bilmez. Disciples gibi nispeten kolay sayılabilecek bir oyun için ne tür bir strateji rehberi hazırlanabilir ki? diye düşünür. Servet'in henüz Age of Wonders'ı oynamadığı çok açıktır. Adam, Servet'e yazacağı cevap yazısında Age of Wonders'ı oynaması gerektiğini söylemeye karar verir. Heroes III'ü seven birinin AoW'den hoşlanamaması mümkün değildir çünkü, Aslında taktik savaş kısmında Heroes serisinin aşılmış olan AoW'nin Avrupa ve Amerika'da çok büyük ilgi gördüğünü ve Heroes Serisinin hayranlarını çaldığını Servet'e mutlaka anlatması gerektiğini düşünür adam ve mektuplarla ilgilendiği için dikkat etmediği yoldaki derin su birikintisine giren ayağının

bileğine kadar ıslandığını hissettiğinde büyük bir sinirle elindeki mektupla paçasını temizleyip, buruşturup atar İstanbul'un dar, karanlık, çamurlu yollarından birine. Ancak bir kaç adım attıktan sonra daha cevaplamadığı sorular olduğunu hatırladığında geri dönüp o ıslak, yırtık ve çamurlu mektubu geri almak istemez ve bu ayki Posta Kutusu köşesine Trabzon'dan Servet'in mektubunu koyamayacağı için üzgün olduğunu düşünerek yoluna devam eder. Level okuyucuları bir strateji severin Trabzonlardan yazdığı bir mektubu okuyamayacaktır, ona üzülmemektedir. Bu arada, eğer mektubu yayınlıyorsa, Servet'in üçüncü sorusuna ne cevap vereceğini düşünür ister istemez. "Evet %99 ihtimalle kopyadır, değilse CD-Rom'un bozuktur. Geçmiş olsun. Bu arada o oyunun kopya ise hemen çöpe atmanı ve bir daha kopya oyun almammanı tavsiye ederim. Tabi eğer orijinali Türkiye'ye gelmemişse elimizden ne gelir?"

We've Got Hostiles: Illegal Copies

Paltosunun cebinden yeni bir mektup çıkarır dikkatsizliğine veyansın ederek Hevesle okumaya başladığı, Ankara Semalarından Melih Biçer'in mektubu ise standart, alışılmış, oyum çalışmıyor, buyum bozuk, şu oyunun burasında takıldım, bu oyunun şurasında kaldım türünden mektuplardan biridir. Büyük bir sıkınlık içinde mektubu okumaya devam eder adam, ne yazık ki bu iş için para alamaktadır. Oysa okuyucularından daha ağır, daha hayat ve oyun dolu mektuplar beklemektedir bu yor-

gun adam. "Aşkla, hayatta, duygularla ve elbette oyunlarla dolu mektuplar yazmak çok mu zor?" diye geçirir içinden ve mektubu bir çırpıda bitirir.

1- Bilgisayarım; Intel Celeron 333 MHz, 64 MB SD-RAM, 4.3 GB Fly video audio, FMRadio, S3 Trio 64 VX PCI (765), 8 MB ekran kartı, 40 hızlı ATAPI CD-ROM. Sizce sistemim nasıl acaba? Değişmesi gereken parça var mı? Pentium'um çok mu düşük?

2- Bilgisayarımda iki sabit sürücü var; C ve D. C sürücüsüne yüklediğim oyunlar normal hızda çalışırken, D'deki oyunlar 15-20 saniyede bir 1.5-2 saniye takılıp devam ediyor. Fakat hiçbir virus ya da hata bulunamıyor. Acaba sebebi nedir?

3- Heretic II'nin tam çözümünü verdiniz mi? Vermediyseniz lütfen verin. Andrea bölümünün son kademesinde kaldım, hiçbir yerde çıkış yok, çıldırmak üzereyim.

4- Bilgisayarda yeni bir sabit sürücü nasıl oluşturulabilir?

5- 50 milyon gibi bir fiyata 3Dfx ya da D3d (Direct 3d) bulabilir miyim?

6- Byzantine çok güzel bir oyunmuş, özellikle grafikler ve Türkçeleştirme yönünden, fakat siz ona 7/10 vermişsiniz. Ne yönü eksik acaba?

7- Half-Life'i arkadaşımın çok oyunlu CD'sinden yükledim.

We've Got Hostiles bölümünde ileri kısımda uçağı düşürdükten sonra ekran yavaş yavaş kararıyor ve sonra ana menüye geri dönüyor. Bunun sebebi nedir?

4. bölümde oyunu bitiyor.

8- Vigilance sizce nasıl bir oyun? Puan yönünden kaç ve-





ırsınız?

9- CD'nizin Toolbox kısmında WinRAR sıkıştırma programını verir misiniz? Bence WinZIP'ten çok daha güzel.

Banu kim, Ne iş yapar? Neden dergide adı hiç görünmüyor?"

Adam, bu mektuba cevap yazmamaya karar verir. Ama sonra vaz geçer. Bilgisayarının başında oturduğunu ve cevapları çatır çatır sıraladığını düşünür kafasının bir köşesinde.

"1-Bilgisayarın iyi CPU'nu yükseltmen lazım yine de."

2-D sürücünün boyutu çok büyük veya erişim hızı çok düşük olabilir. Yine de Scandisk yap belki biraz hızlanabilir.

3-Heretic II'nin tam çözümünü vermedik, bundan sonra da vereceğimizi sanmıyorum. Bor'un pazarı toplanalı çok oldu.

4-Once Fdisk denilen bir programla Harddiski parçalara bölebilirsin. Sonra da formatlar-sın. Ama bu işler zordur. En kolay bir kıl testeresi ile harddiski, üzerindeki etiketi belirttiği yerden ikiye bölmendir. Üretici firmalar, Fdisk gibi programları kullanmayı bilmeyenler için böyle bir kolaylık düşürmüşlerdir ama ben de bu konuda tam bilgili değilim sen en iyisi bu soruları HİB'e sor (Herkes için Bilgisayar)

5-Arayanın mevlasını da belasını da bulabildiği konusunda bazı dedikodular var. Bulabilirsin tabii, özellikle de bu konuyla ilgilenen Donanım köşesine bakarsan.

6-Oyunu Banu inceledi.Açık mı? (Sen şu uzun, gereksiz ve sıkıcı hayatın boyunca, 25 metre-den gerilip olanca hızıyla sana doğru koşan, havaya zıplayıp bumunun tam üstüne uçan kafa atan bir YİM gördün mü? Hiç

sanmıyorum -BLX)(O yazıyı ben yazmışım da)

7-Oyunun kopya, Hala anlamadın mı? Seni kazıklamışlar. Korsanların hazırladığı eksik ve kopya oyunu almışsın. Orijinalini nereden bulacağını sorma bilmeyorum.

8-Uzak dur. Zaten eskidi o. Çok oldu çok. Geç.

9- Tabii veririm, neden vermiyelim. Biz sizler için vanz. İtinayla. (HAHAHAHAHA - BLX)(Bu sorunun cevabını aslında böyle yazmamıştı da)

Adam gülümser ve hiç bir yazının, okurlarına bu şekilde cevap vermeye hakkı olmadığını düşünür. Asla yazıya dökülmeyecek bu cevaplarını İstanbul'un karanlığında bırakıp yeni bir mektuba geçer.

Şubat Tirajınızı Soyleyin Bana **Denizli'den Çağlar Gürbüz'ün** mektubunda ilk ilgisini çeken adamın, mektubun Denizli'den geliyor olmasıdır. Denizliye bir arkadaşının sürüklemesiyle gittiğini ve koskoca iki gün boyunca travetleri, antik tiyatroları dolaşıp durduklarını hatırlayınca ırkılır. Yine de konuyu daha fazla düşünmek istemeyip hızla mektubu okur.

Sevgili Level çalışanları,
Derginizi beğenerek okuyorum. Gerçekten işinizi profesyonelce yapıyorsunuz. Böyle güzel bir dergiyi bize sunduğunuz için size ben ve arkadaşlarım adına minnetlerini sunarım. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim.

1- Ben herkes gibi orijinal oyun taraftarıyım. Ama fiyatları çok pahalı. Sizce orijinal oyunlar piyasada yaygınlaşırsa ve çok talep görürse fiyatları düşer mi?

2- Fifa 2000 ilk çıktığında hemen almıştım (tabii kopyasını). O da Beta çıkmıştı. Kopya oyunun Beta olup olmadığını oyunu almadan nasıl anlarsın?

3- 3Dfx Voodoo 2 almayı düşünüyorum. 100-160 dolar arasında bir fiyata onerebileceğiniz bir marka var mı?

4- Delta Force 2 benim PC'mde yavaş çalışıyor, acaba neden? Ve bu oyundaki jeepler, kamyonlar kullanılmıyor mu?

5- FPS tarzı oyunlardan herhangi birine (Half Life) turnuva düzenleyemez misiniz?

6- Unreal Tournament i sürekli oynuyorum. Fakat Galleon bölü-

münü geçerken PC kilitlenip kalıyor. Ne yapmalıyım?

7- Level dergisinin Şubat tirajını öğrenebilir miyim?

8- Pentium III 450 ile 733 arasındaki zaman farkı nedir?

9- Benim PC'm Pentium III 450, 64 MB, 4.3 GB HDD, 48x CD-ROM sürücü, 8 MB ekran kartı (D 3d) ile çalışıyor. Bu PC'de NFS5 çalışır mı?

Çok soru sordum galiba (çok haklısın-dizgici) (dizgicinin kim olduğunu bilseniz aklınız uçarcem). Bu mektubu ister yayınlaysın, ister yayınlamayın, isterseniz kirpin, Ama sorularımı cevapladırın.

Ben kimim? Yaşım kaç? Kaçınıcı sınıftayım. Kimlik bunalımındayım"

"Yavrum" diyerek söze başlayabileceğini düşünür adam, "Özme kendini al sana cevapları: 1- Evet, 2-Anlayamazsın, hiç kopya alma. 3-Diamond 4-O oyun her bilgisayarda yavaş çalışıyor, hayır. 5-Düzenleriz 6-Kına yak. 7- Öğrenebilirsin. 8-Biri on altıncı yüzyılın ünlü simalarındandır diğeri ise 12. Yüzyılın önemli ressamlarından biridir (HİB). 9-Hayatta çalışmaz, senin Zomitron3688Mhz (daha çıkmadı Pentium'dan sonra çıkacak) alman lazım."

Bu ultra sıkıcı mektubu bu kadar kısa şekilde cevaplayabildiği için kendisiyle gurur duyan adam elbette böyle bir cevabın LEVÜK 'den (Level Üst Kurulu-Sansür sansüslü) geçmeyeceğini bildiğinden yazmaya bile teşebbüs etmeyeceğini, tüm bu cevap tasarılarının aklının bir köşesinde unutulup gideceğini düşünerek daha mantıklı bir mektup aramaya koyulur elindeki tomandan ve bulur.

Cem! Cem! Haddini Bili!

Arkasında, cadde üzerinde uzun bir çizgi oluşturan onca harcanmış mektup bırakan adamı sonunda ilginç bir şeye rastlamasının sevinciyle Sinem'in yazdıklarını okumaya başlar.

"Sonsuz teşekkürler

Hayat monoton bir şekilde, durgun denizdeki dalgalara gibi (artık durgun bir denizde ne kadar dalga olursa) akmaya devam ederken, moralimizi düzeltten hatta had safhaya çıkaran

sizler oluyorsunuz. Ben Adapazarı'nda oturuyordum (dum çünkü deprem maalesef bizi An-tep'e gönderdi). Yeni bir şehre alışmak çok zor, hele bir de o cehennem gününü (depremi) yaşıyorsanız. Ama şükürler olsun ki siz varsınız!

Hangi konuda olursa olsun, diğer dergilerden üstün olduğunuz kanısındayım; bilgisayar ve oyunlar hakkında ayrıntılı bilgiler olsun, bize söz hakkı vermeniz (Posta Kutusu) olsun, güncel konuları eleştirme tarzınız olsun...

Haklısınız! Halkımızın çoğu yeniliklere pek açık değil ve ot gibi yaşamaktan memnun, ayrıca çok da duyarsız.

Size, bizlere doğru yolu gösterdiğiniz ve bizlere onayak olduğunuz (bizim yapmaya cesaret edemediğimizi yaparak bizim sonuza teşekkürlerimi sunarım.

Umarım tüm gençlerin sizi takip etmelerini sağlarsınız.

Başarılarınızı devamını diler, sevgi ve saygılarımı sunarım.

Not: Sayın Cem Abi'mize de sözlerine biraz dikkat etmesini tavsiye ederim. Unutmasın ki tüm kızlar aptal değildir. Ben de aptal kızlardan nefret ederim ama tüm kızları aşağılamaz ama da gelemiyorum.

Sarsıntız günleri tekrar kavuşmak dileğiyle.

Oh bel içimi biraz olsun boşalttım ya, rahatladım! Sağ olun, var olun!"

Okuyucularının kendisi hakkında böyle düşünmesine üzülen adam, kendisinin kızlar hakkında kötü düşünceleri olmadığını okuyucularına nasıl anlatacağını bilemez. Dizgiden sorumlu olan Şeytan Banu ve onunla işbirliği yapan YİM her defasında onun yazılarına, kendisinin yazmadığı cümleler eklemektedirler. Ancak YİM yakında askere gidecektir ve Cem de koruyucusu kalmayan Ba-





nu'yu isten atılarak bu soruna son noktayı koyacaktır.

Yine de adam Sinem'in mektubunu okuduğu için çok mutlu olur. Sonunda hayattan ve yaşamdan bahseden bir mektupla karşılaşmıştır çünkü. Biraz da oyun olsa iyi olurdu içinde diye düşünür ama zamanla onun da olacağını bilmenin rahatlığı ile kayıp zarfına koyar mektubu.

64'LER

Son olarak bir mektup daha okumaya karar verir ama eline yarısı yırtılmış bir mektup gelir. Biraz daha yakından bakınca bunun yırtılmış değil, yenilmiş bir mektup olduğunu anlar. İçerdiği selülozun lifli bir madde olması nedeniyle kilo vermeyi sağlaması, kağıt mektupları MadDog ve YİM için gözde besin maddesi yapmaktadır ve belli ki adam yüz numaraya gitmek için mektupların başından ayrılmışken Mad Dog ve YİM okuyuculardan gelen mektupları yemişlerdir yine gizli gizli çünkü güzelim mektup altındaki isim bölgesine kadar kemirilmiştir. Kimin yazdığını bilmeden okur adam mektubu, Mad Dog'a ve YİM'e küfürler savurarak.

"Selamlar Olsun Sana Level

Meraba çocuklar, "Bu ay dergiyi aldım ve ne de göreyim Level daha da bi DEĞİŞMİŞ" diye başlayan sözleri hiç sevmiyorum, eh ne diyim bi dergi tabiki sürekli gelsecek, ama yinede bu ay dergiyi aldım ve nede göreyim Level daha da bi DEĞİŞMİŞ. Yıllardan beri Türkiye'de gitbikçe gelişen bilgisayar pazarı diğer ülkeleri solamakta (İngiltere'de sağlıyo) !KULTU- UUUUUR! Eh, ilk nesil bilgisayarlılarından biri olarak ilk başta C64, sonra Amiga ve nihayet PC ile bunlarla beraber çıkmaya baş-

layan Amiga, 64'ler, Gameshow, PC Oyun, CD Oyun ve Level ve daha bir sürü bize gözüküp sonradan yok olan dergilerle büyüdü. (Eh artık cümle de kuramıyo demezsin). Bir çoğu baltı, yok oldu. Bugün ise her ay aldığım iki dergi var. Artık herkesin rahatlıkla hangileri olduğu anladığı bu dergiler güzel, gerçekten güzel. Ama bu iki dergiyi alırken her ay kendime soruyordum. Olm Turhan, bırak şu Level'i niye alıyorsun? Verdiği CD için mi? Anlattığı oyunlar için mi? Bedava oyunlar? Yooo, hiç biri. Diğer dergiyi muhabbeti için alıyordum. Dergi içi yazarların kavgaları, esprileri, falan felan...

Ama Level niye? Bu ay Level'i aldığımda cevabı anladım. Eminim bir sürü insan size "OHA, derginiz mükemmel olmuş" diye mektup gönderecek. Bakın bilmem cevabı biliyor musunuz. Sizi alma sebepim hala verdiğiniz CD'ler diil, çünkü bende hemen hemen hepsi vardı. Level'i almak için duygusal bir bağında yok, ne bilim sanki dier dergiyi olduğunu düşündüğüm gibi. Fakat gelişmeyi biliyorsunuz. HİÇBİR ZAMAN amatör olduğunuzu söyleyip PROFESYONEL kaygıyla CD vermeye başlamıyorsunuz. En başından, modern çağın gereksinimlerine uyarak gelişip kendi özelliklerinizden ödün vermiyorsunuz. Gameshow (Oh be...ne bu diğer dergi, diğer dergi) kapandığında Gameshow'laşmaya çalıştığınızı biraz olsun bütün okurlar düşündü. O dönem size kızdım, dedim naapıyo bunlar. Şimdi ise anlıyorum (İster bunu denemiş olsun, ister olmayın, artık gözümde önemi yok) siz sadece kendinizi iyi bir yönde geliştirdiniz. Gameshow'a hala kızgın değilim, almaya da devam ediyorum. Bu arada bu ay dergi bayaa güzel olmuş cy güzel in-

sanlar. Ne diyim fotolar karizma

Anlaşılan benim gibi düşünen insanların sayısı bu ay bayaa artacak... Sinan Abi de Matrix'deki Neo gibi çıkmış valla..."

Eski günler canlanır adamın gözünde. 64'ler de ilk kez kapak konus olan yazısı, Sevgili Murat ile (MAC) devamlı ettiği kavgaları gelir gözünün önüne:

- Murat!
- Efedim Cem!
- Dergiyi gördün mü?
- Evet tabi, ben hazırladım onu
- O zaman neden adı 64'ler

olan bir dergide hiç C64 oyunu bulunmadığını bana açıklayabilir misin? - Hiç C64 oyunu gelmedi bu ay Cem

- Sen bir Amigasevicisin olm
- Hakkımı yeme

- Amiga yalakasının (Genç adam sözünü bitirir bitirmez koşarak çıkar odadan büyük bir hayal kırıklığı ile)

- Cem dur geri gel bu ay onbeş tane C64 oyunu koyucam dergiyi, üzme kendini

- HAYIR HAYIR YALANCISIN"

Anılarını hatırlayan adam gülümser sessizce. İçi gelecekle ilgili umutla doludur, okuyucularının da bu umudu paylaşmasına sevinir. Ve birmeyecekmiş gibi görünen ısrırlığın dibinden bir otomobil fanı belirir. Gözlerini kısıp bakar adam, gelenin bir taksi olması için dua eder. Ve gelenin bir taksi olduğunu anladığında duyduğu sevinci saklayamaz, büyük bir coşkuyla elini kaldırıp durdurur taksiyi. Evine gidebilecek olmanın sevinci ile biner taksiye. Zeyno, geri de kalmak istemiyormuş gibi ya da adamın gitmesini istemiyormuş gibi çılgınca havlar. Çok yorgun olan adam, Zeyno'ya dergi binasına geri dönmesini söyler. Yarın sabah tekrar geleceğini söyler. Zeyno yine de şüsmaz ama artık araç hareket etmiştir. Zeyno arkalarından koşarken, adam nereye gideceğini söylemek için şoföre döner ki şoförün de belinden bir silah çıkardığını görür.

"Cüzdanını ver ahbab!" Adam bir ilki daha yaşamış ve müşterilerin taksicileri soyduğu dönemin çok gerilerde kaldığını artık taksicilerin müşterilerini soymaya başladığına şahit olmuştur. Belki de bir milyonda bir yaşanacak bu ender olayı da yaşamış olmanın huzuruyla sonsuzluğa doğru yol alırlar.

CEM ŞANCI

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünalı
kunalid@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN

Byzantine: Sırlar Labirenti

Büyük sır perdesi aralanıyor. Türkiye'ye ait olan çalan tarihi eser kaçakçılarının başındaki "esas adam"ın aslında kim olduğu, Nisan sayımızda açıklığa kavuşuyor. Altı CD'lik dev yapım, Sırlar Labirenti'nin son iki CD'siyle birlikte İstanbul'da girdiğiniz en büyük macera da sonuçlanacak. Dikkat edin, esas katil aslında hiç beklemediğiniz birisi çıkabilir!



Diablo 2: KAPAK KONUSU

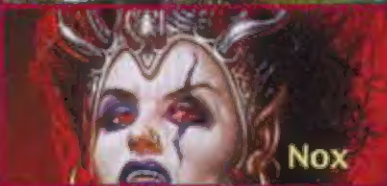
Şeytanın Oyunağı Olduk!!!

Nerede? Nerede kaldı bu oyun? Bir seneden fazla gecikmeye uğrayan Diablo 2'yi hayranları büyük bir iştahla beklerken, Blizzard'da perde arkasında neler olduğunu araştırdık sizler için. Son göz attığımızdan beri neredeyse altı ay geçen Diablo 2'ye neler eklendi ve neler çıkartıldı? Bölümler, büyüler, karakterler, düşmanlar...

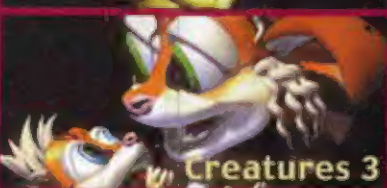


İncelemeler

eXtreme Biker



Messiah



Oyun hakkında çok isteyip de bir türlü öğrenemediğiniz bütün gizli noktalar. Halka kapalı Multiplayer Beta testlerinin hali hazırda sürdüğü Diablo 2'nin akıbeti ne olacak? Tıpkı Tiberian Sun gibi patlayacak mı, yoksa beklete beklete tam kıvamına getirdiği fanatikleri üzerinde tam anlamıyla "ilaç" etkisi mi yaratacak? Veee, Level'in bu muamma konuda sizlere hazırladığı büyük sürpriz ne olabilir? Gelecek ay bütün sorularınız cevaplanacak...

VEE,

Abarttık mı? Hiç sanmıyoruz... Bu sefer...

26 sayfa tam çözüm!

The Sims

Planescape Torment - 2. Bölüm

Final Fantasy VIII - 2. Bölüm

Tomb Raider 4 - 3. Bölüm

Byzantine: Sırlar Labirenti - 3. Bölüm